100% INDEPENDENTE PLAYSTATION 2

PSM2

ESPECIAL E3

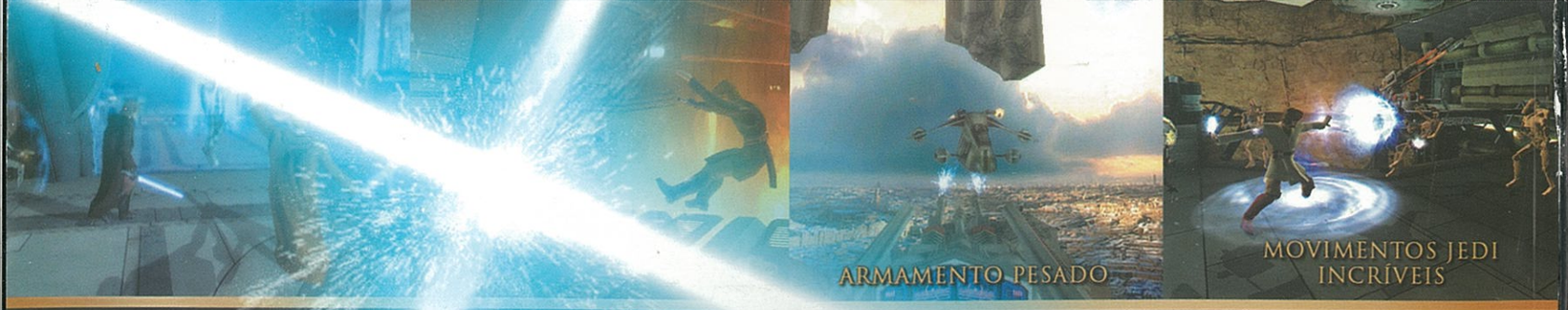
As novidades da grande feira dos jogos

N.º 37 ■ € 4,99 ■ JULHO 2005 ■ MENSAL ■ REVISTA + DVD + LIVRO PSP

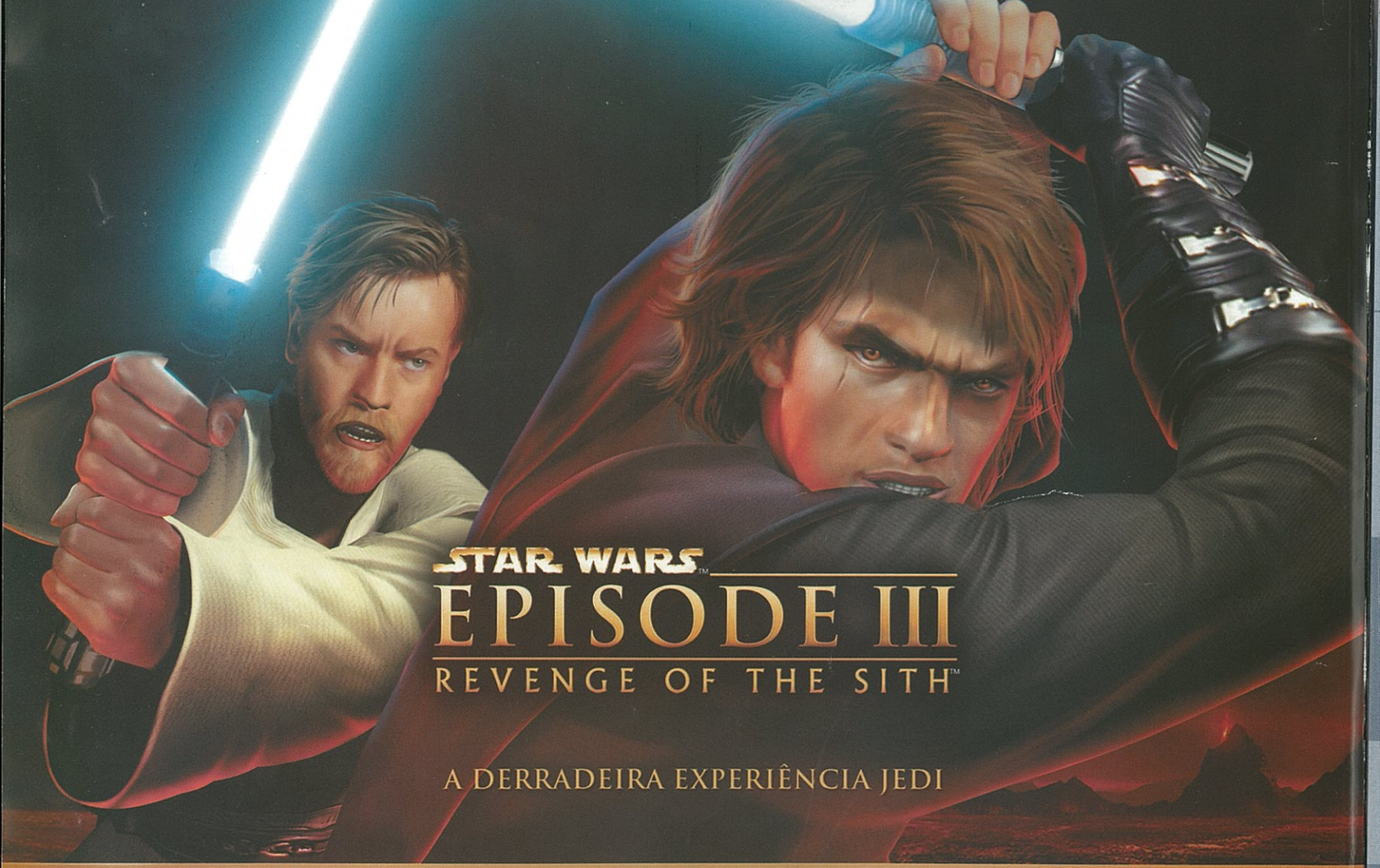
PLAYSTATION 3

A CONSOLA MAIS PODEROSA DO PLANETA

Esta revista oferece-lhe um DVD-vídeo e o livro Especial PSP que não podem ser vendidos separadamente. Peça-os se não estiverem na capa.

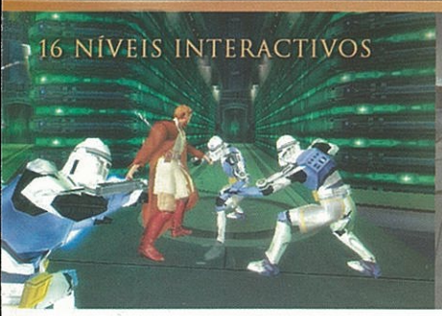


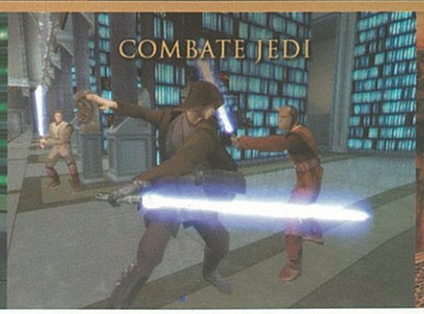
ANTES DE VERES O FILME, VIVE-O.

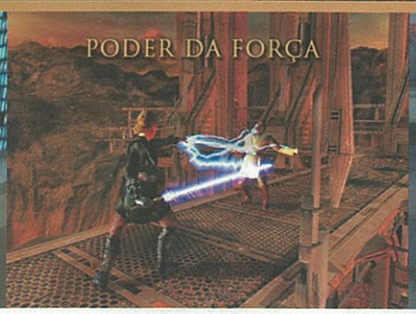


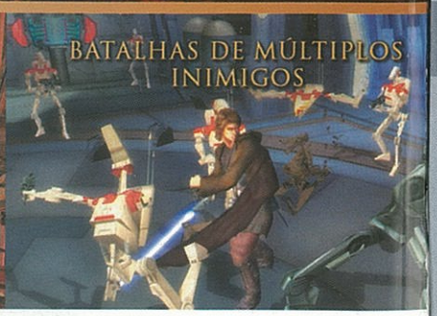
STAR WARS™ EPISODE III REVENGE OF THE SITH™

A DERRADEIRA EXPERIÊNCIA JEDI

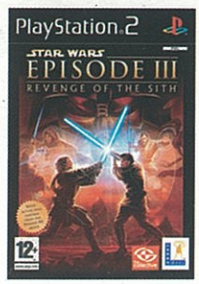


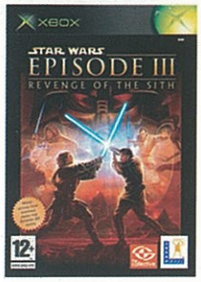






PlayStation.2





www.lucasarts.com

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

PSM2
REVISTA MENSAL
N.º 37 • JULHO • 2005

GOODY

Editor / Propriedade:
GOODY, S.A.
Sede Social
Avenida Duque de Loulé
n.º 75, 3.º Dtº - 1050-188 Lisboa
Edição, Redacção e Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy
1900-825 Lisboa
Tel: 21 862 15 30 Fax: 21 862 15 40
Nº de Contribuinte: 505000555

Director-Geral
António Nunes
Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Pedro Real Nunes
E-mail: geral.psm2@goody.pt
Redacção e Colaboradores
Ana Costa Santos, Bruno Mendonça, Fernanda Marques Andrade, Gonçalo Lopes, José Bernardino, Luís Costa, Mário Sousa, Marta Pinho, Nuno Catarino, Nuno Moreira Santos, Paulo Santos, Ricardo Costa Esteves
Revisão
Marta Pinho, Nuno Moreira Santos
E-mail
geral.psm2@goody.pt

Coordenador de Produção Interna
António Galveia
Designer Gráfico
Arte de capa
Sérgio Caeiro
Paginação
Paginadora Principal
Vanda Martins
Paginadores
António Galveia, Janet Miranda, Marco Ferreira, Nádia Carreira, Rodolfo Ramos, Susana Berquó
Coordenador de Produção Externa
Jorge Morais

Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 47
Fax: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47
E-mail: margarida.sousa@goody.pt
Assistente Comercial
Mónica Ferreira
Tel.: 21 862 15 39
E-mail: monica.ferreira@goody.pt

Director de Marketing
Fernando Vasconcelos
Gestor de Produto
Jorge Domingos
Trade Marketing e Circulação
Carlos Nunes
E-mail: carlos.nunes@goody.pt
Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha
Tel.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

Director Adm. e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Secretária
Tânia Rodrigues
DVD
Edição
Pedro Real Nunes
Produção
Daibert Filmes, Lda
Pré-Impressão e Impressão
Sogapal - Tel. 21 434 71 00
Fax: 21 434 7155
Distribuição
Logista Portugal
Depósito Legal
n.º 182513/02
Registo no I.C.S.
n.º 124085
Membro APCT

A Future Publishing é detentora do título PSM2, todos os artigos traduzidos e/ou adaptados são propriedade da mesma, estando a Goody, S.A. autorizada a reproduzi-los em Portugal.

Especial
PLAYSTATION 3
O futuro dos videojogos já foi revelado e temos todos os detalhes.

BEM-VINDOS À PSM2

CELL + RSX = PS3

Se ainda não leram nada acerca da nova PlayStation 3, é natural que não percebam o significado desta equação. Quando chegarem ao fim das páginas desta edição da PSM2, certamente que vão perceber do que se trata. Damos já duas pistas. O Cell, como já sabem, é o processador da PS3. O RSX é o nome de código do processador gráfico da máquina, desenvolvido pela NVIDIA, com o objectivo de ser o processador mais avançado do género. Como já repararam, esta edição assinala a revelação da sucessora da PlayStation 2. Durante a nossa viagem a Los Angeles, para marcar presença na E3, pudemos testemunhar aquilo que pode ser o futuro daquela que é já quase a maior indústria de entretenimento. E o futuro é simplesmente fabuloso. No nosso especial sobre a E3, podem encontrar todos os detalhes sobre a PS3, assim como os jogos que já foram revelados para este verdadeiro portento. É claro que não negligenciámos a PS2, que ainda nos proporciona muitos momentos de diversão, e mostramos as grandes bombas que estiveram presentes na feira de Los Angeles. Por questões de espaço, não foi impossível colocar todos, pelo que, durante as próximas edições, não vão faltar aqui informações sobre os títulos que ficaram de fora. Justificamos esta ausência com a falta de espaço, porque não queríamos deixar de vos trazer as análises aos jogos do momento, com destaque para dois dos maiores acontecimentos do ano para a PS2. Falamos, claro, de *Tekken 5* e o incrível *God of War*.

Esta é também a nossa edição de aniversário. Por isso, as palavras finais são para quem torna possível o nosso trabalho todos os meses, os nossos leitores. Em nome de toda a equipa, fica o nosso muito obrigado por partilharem connosco a paixão pela PlayStation 2. A única coisa que podemos prometer é continuar, sempre, a trabalhar mais e melhor para que se sintam em casa aqui na PSM2. E para celebrar, oferecemos um suplemento totalmente dedicado à fabulosa PSP, que vai ser lançada em Setembro, com detalhes sobre a máquina e os grandes títulos que estão para chegar. Incluindo os que estiveram presentes nesta edição da E3.

Pedro Real Nunes

A EQUIPA DA PSM2 GARANTE:

☑ OPINIÕES RIGOROSAS
Neste competitivo e cada vez maior universo dos videojogos, a PSM2 terá como imagem de marca o seu rigor e objectividade. Seremos exigentes o suficiente para não desiludirmos os nossos leitores, nem a nós próprios. Trabalhamos para vós e jamais quereremos trair a vossa confiança.

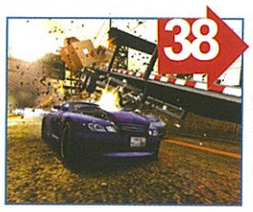
☑ INFORMAÇÃO CLARA
Se uma imagem vale mil palavras, um jogo vale milhões. Por isso mesmo, na PSM2 procuramos escrever o que é realmente importante e relevante, deixando de fora introduções insípidas e comentários despropositados. Queremos que os nossos leitores encontrem o que procuram.

☑ INFORMAÇÃO APROFUNDADA
Ninguém passa tanto tempo de comando na mão frente aos televisores como quem escreve a PSM2. Por isso mesmo, apetrechamos cada página com todos os pormenores relevantes e toda a informação obrigatória a quem joga PS2. Como resultado, trazemo-vos a revista mais informativa do mercado.

☑ OS MELHORES JOGOS
Para além de vos trazermos as análises aos mais recentes títulos a chegarem a Portugal para a PS2, incluímos neste lote os maiores e mais importante jogos provenientes do Japão e Estados Unidos – tudo para que saibam quais os jogos por que vale realmente a penar esperar.

☑ EXCELENTE ACÇÃO DVD
No nosso DVD os nossos leitores poderão assistir a mais de duas horas de vídeos e som dos melhores jogos do momento, assim como alguns especiais que se poderão apresentar sob a forma de entrevistas ou documentários sobre os bastidores de um determinado jogo. Tudo isto e muito mais, só mesmo no DVD da PSM2.

SUMÁR



38 BURNOUT REVENGE
O melhor jogo de corridas arcade volta a acelerar numa continuação cheia de novidades. Leiam mais sobre o novo *Burnout*.

36 BLACK
Este jogo está bombástico, como referimos há vários meses. Agora tivemos oportunidade de o jogar na E3 e as nossas crenças mantêm-se.

60 CONFLICT: GLOBAL TERROR
A série *Conflict* surpreende ao abordar uma guerra fictícia, embora se mantenha no mesmo género.

Querem mais?
E que tal as últimas novidades sobre The Warriors (pág. 8), SSX on Tour (pág. 10) Code Age Commanders (pág. 14) e muitos mais?

ESPECIAL

E3 2005

24 Fomos à maior feira internacional de videojogos e trouxemos tudo sobre o futuro da PS2, os novos jogos PSP e, claro, a PlayStation 3!

56 BATMAN BEGINS: Experimentámos o jogo baseado no próximo filme de Batman e as nossas primeiras impressões são bem positivas.

74 ENTHUSIA: Agora que chegou o momento da verdade, será um sério concorrente a *GT4* ou apenas um boa tentativa?

ESTE MÊS NA

8 NOTÍCIAS
Nesta secção expomos as mais recentes novidades do universo dos videojogos.
The Warriors 08
FIFA 06 09
SSX on Tour 10
X-Men Legends 2 12
Battlefield 2 12
Code Age Commanders 14
King Kong 14

RIO

2 HORAS DO MELHOR NA PS2!

VIREM PARA A PÁGINA SEGUINTE PARA MAIS DETALHES SOBRE O VOSSO DVD

E3 2005

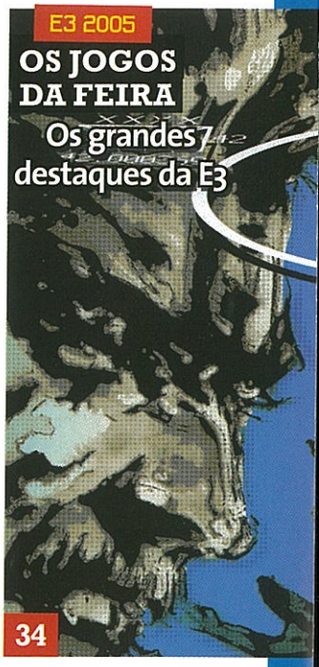
PLAYSTATION 3

Tudo sobre a nova PlayStation e o que ela nos reserva. Os videojogos nunca mais serão os mesmos!

26

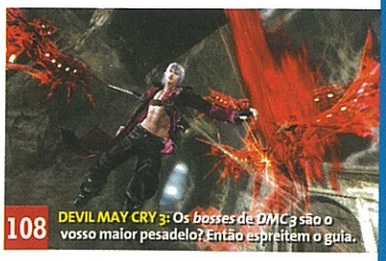
64 **GOD OF WAR:** Os demónios bem podem chorar, que os deuses entregaram-nos o melhor jogo de acção para a PS2.

68 **TEKKEN 5:** O *Tekken* que todos amamos e adoramos regressa com excelentes conteúdos e grandes combates.



34

72 **STAR WARS EPISODE III:** Dark ou Light Side? Apenas a análise da PSM2 é capaz de responder.



108 **DEVIL MAY CRY 3:** Os *bosses* de *DMC3* são o vosso maior pesadelo? Então espreitem o guia.

PSM2 - 100% INDEPENDENTE PLAYSTATION 2

24 ESPECIAIS

Especial E3 2005 24
E3 2005: PlayStation 3 26
E3 2005: Jogos PS3 30
E3 2005: Os destaques 34
E3 2005: Jogos PS2 44

56 ANTEVISÃO

Os jogos de amanhã só na PSM2

Batman Begins 56
Conflict: Global Terror 60

64 ANÁLISES

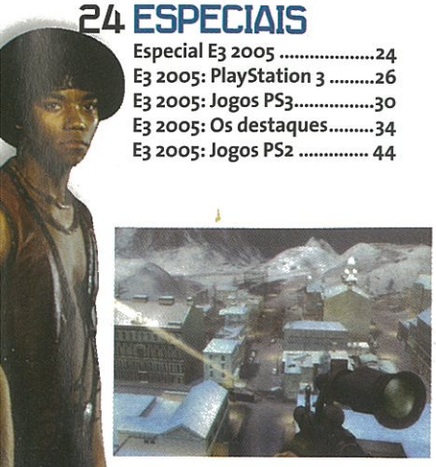
O veredicto da PSM2 aos melhores jogos da PS2

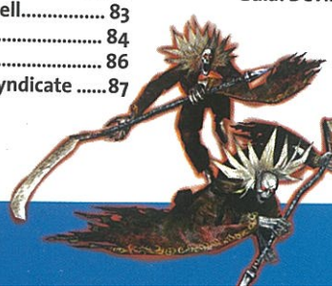
God of War 64
Tekken 5 68
Star Wars: Episode III 72
Enthusia 74
Area 51 76
Haunting Ground 78
SingStar: Popworld 80
Mashed: Fully Loaded 82
Ghost in the Shell 83
Cold Winter 84
Stolen 86
Street Racing Syndicate 87

105 TRUQUES E DICAS

O melhor treino nas artes obscuras da PS2

Obscure 105
Constantine 105
Fight Night Round 2 105
SC: Chaos Theory 105
Brothers in Arms 105
TimeSplitters 3 106
Lego StarWars 106
Guia: Devil May Cry 3 108





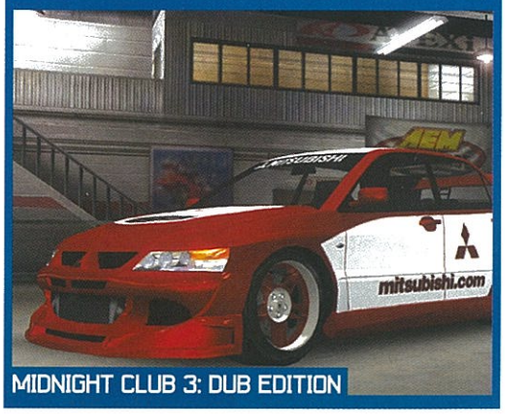
No DVD

PSM2 ■ DVD ■ 37

NO DVD DESTE MÊS

BREVES

- 50 CENT: BULLETPROOF
- SHADOW THE HEDGEHOG
- MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION


MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

A CHEGAR

- DESTROY ALL HUMANS!
- JUICED
- TENCHU: FATAL SHADOWS
- EA RUGBY 2005
- STREET RACING SYNDICATE
- TAK 2: STAFF OF DREAMS
- SUIKODEN IV
- WILD ARMS: THE FOURTH DETONATOR
- STOLEN
- YU GI OH: CAPSULE MONSTER COLOSSEUM
- STOLEN
- EYETOY ANTIGRAV
- SPINDRIVE PING PONG
- GUNBIRD SPECIAL EDITION

SUIKODEN IV

EYETOY: ANTIGRAV

DESTROY ALL HUMANS!

ANÁLISES

- GRAN TURISMO 4
- MX VS ATV UNLEASHED
- ASTRO BOY
- WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005
- SPY VS SPY
- HE-MAN: MASTERS OF THE UNIVERSE
- MASHED: FULLY LOADED

ASTRO BOY

SPY VS SPY

GRAN TURISMO 4

ARENA

- VÍDEOS DAS PARTICIPAÇÕES DOS FINALISTAS DA ARENA
- PRO EVOLUTION SOCCER 4 POR VÍTOR ALVES
- PRO EVOLUTION SOCCER 4 POR JORGE RALEIRA
- BURNOUT 3 POR PAULO CORREIA SANTOS
- BURNOUT 3 POR RUBEN GONÇALVES

BURNOUT 3

COMO FUNCIONA

MENU

Depois de inserido o DVD na drive e depois da breve apresentação da PSM2, é apresentado um menu a partir do qual poderão navegar pela várias secções do DVD e visualizar todo o seu conteúdo.

NAVEGAR PELO DVD

Este DVD é composto por cinco secções: Breves, A Chegar, Análises, Clã PSM2 e Extras. De forma a simplificar ainda mais as coisas, cada uma destas secções apresenta sub-divisões.

■ **SUB-MENU:** Em cada uma das secções poderão escolher as opções desta coluna. Basta que para tal pressionem ← no comando.
■ **JOGOS:** Movam o cursor até ao jogo pretendido, pressionem uma vez ⊗ para seleccionar, e em seguida voltem a pressionar o mesmo botão para reproduzir o vídeo.
■ **MENU PRINCIPAL:** Para evitar voltar ao menu inicial do DVD, poderão seleccionar todas as secções do menu principal na parte inferior do ecrã.

CONTROLOS

Quer estejam a utilizar um DualShock 2, um comando à distância PS2, um rato no PC ou simplesmente o vosso leitor de DVD, verão como é simples encontrar o que procuram. Aqui ficam as instruções para a PS2...

Reserva já.

Não fiques sem ela.

Reserva a tua PSP™ (PlayStation®Portable) no teu estabelecimento habitual a partir de 22 de Junho até 7 de Agosto e poderás levá-la para casa a 1 de Setembro. Se o fizeres, receberás 25% de desconto na compra conjunta de um jogo da Sony Computer Entertainment e de um filme da Sony Pictures Home Entertainment.

Além disso, se te registares na página web www.reservatuapsp.com podes ganhar um filme UMD vídeo da Sony Pictures Home Entertainment e muitas outras ofertas.

www.reservatuapsp.com

Para obteres mais informações consulta as condições desta promoção em www.reservatuapsp.com

©2005. Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados. PlayStation. São marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" e PSP, são marcas de Sony Computer Entertainment Inc. "XMB" é uma marca de Sony Computer Entertainment Inc e Sony Corporation.

CODE AGE COMMANDERS: NÃO PERCAM AS PRIMEIRAS INFORMAÇÕES SOBRE O PRÓXIMO GRANDE PROJECTO DA SQUARE ENIX PÁG. 14

Notícias

10

SSX ON TOUR
Imagens, informações e muita neve no quarto jogo da popular série *SSX*. Esqui, modo carreira e criador de personagens são apenas algumas das novidades.

12

X-MEN LEGENDS: RISE OF APOCALYPSE
Os X-Men unem forças com o seu grande inimigo Magneto para derrubarem um inimigo comum: Apocalypse.

14

PETER JACKSON'S KING KONG
As últimas informações sobre o jogo da Ubisoft inspirado na versão de Peter Jackson do clássico do cinema *King Kong*.

THE WARRIORS

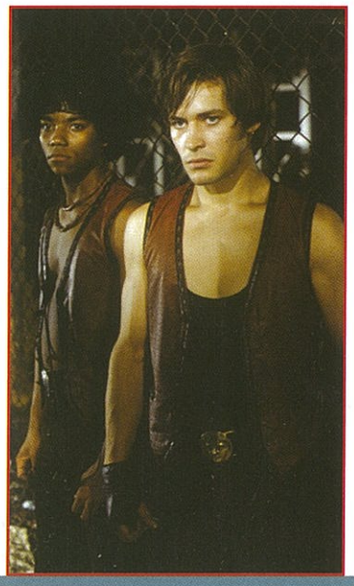
Um filme de culto da década de 70 prepara-se para chegar até à PS2 pela mão da Rockstar, produtora de *Grand Theft Auto*.

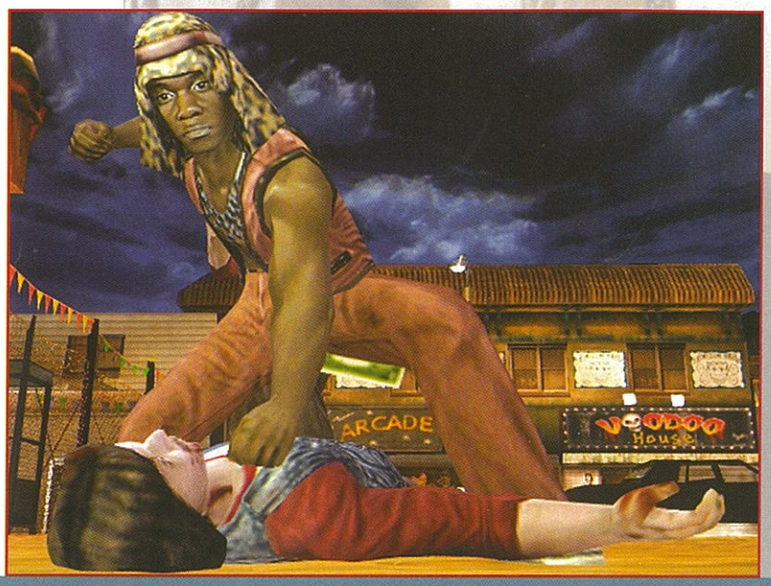
O facto de a Rockstar estar a trabalhar neste jogo não é novidade para os mais atentos, já que a PSM2 noticiou isso mesmo na nossa edição extra de Natal do ano passado, mas na altura nada se sabia acerca de *The Warriors*. No entanto, com a E3 surgiram mais informações sobre o jogo e como irá funcionar.

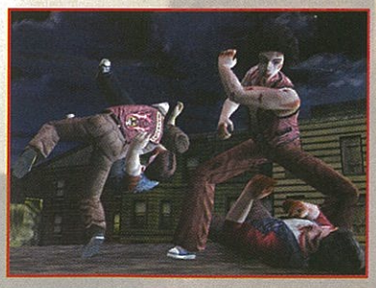
Primeiro o filme. *The Warriors* conta a história de um pequeno gang de Nova Iorque (surpreendentemente chamado... The Warriors), que é acusado injustamente de assassinar Cyrus, líder do grande gang da cidade, os Riffs. O pequeno grupo vê-se assim numa situação desesperante, obrigado a abandonar Nova Iorque rapidamente para fugir à polícia e, pior, à ira de todos os outros gangs organizados. O jogo irá seguir precisamente o mesmo enredo e apresentar todas as personagens carismáticas do filme, como Ajax, Cleon, Cowboy, Rembrandt e Swan, mas a equipa está a considerar expandir um pouco a acção, já que o filme decorre apenas numa noite e a Rockstar pretende mostrar mais. Isto não é contudo uma certeza. Apesar das semelhanças gráficas com *GTA*, a mecânica será bastante diferente, já que o jogo se dividirá em missões e não oferecerá a mesma liberdade. Curiosa é a implementação de um sistema de ordens para os restantes elementos do gang (visto que encarnamos o papel do líder), algo semelhante ao menu de acções de *Rainbow Six 3*. Num vídeo do jogo até observámos o grupo a roubar auto-rádios, a assaltar lojas e a pintar por cima dos graffitis dos gangs rivais, numa clara utilização do sistema de respeito que estreou em *GTA: San Andreas*.

Ainda não existem grandes informações acerca das sequências de combate, mas sabemos que será possível utilizar diversos objectos, como canos, paus, garrafas e semelhantes. Contudo, uma coisa é certa: *The Warriors* será um jogo bastante violento, o que não surpreende, já que está nas mãos dos criadores de *GTA* e *Manhunt*, este último bastante polémico pela extrema violência exposta no ecrã. Segundo responsáveis da própria Rockstar, *The Warriors* deverá ser lançado em Outubro.

A PSM2 CONSIDERA The Warriors *tem tudo para resultar num jogo tenso e cheio de acção se for bem feito, e acreditamos que será. Primeiro porque a Rockstar é a produtora do melhor jogo da PS2 e de outros grandes títulos, como* Midnight Club 3 *e* Manhunt. *Depois existe o facto de este ser o primeiro jogo licenciado da empresa e da ausência de prazos rígidos, o que facilita imenso a sua produção.*







FIFA 06

Série *FIFA* de malas feitas para a próxima geração.

Não se assustem os fãs de *FIFA* que esperam jogar a versão 2006 ainda este ano na sua PS2, pois o jogo será também lançado na nossa querida 128 bits.
A surpresa está na revelação que a EA já está a trabalhar no *FIFA* de próxima geração, e apesar de não revelar o nome das consolas, já dá para ter uma ideia de como será o futebol na PlayStation 3. Embora não esteja tão impressionante como outros jogos da EA para a nova geração, a verdade é que o grafismo está estupendo, como é possível ver na imagem em baixo, retirada directamente de uma versão do jogo. Esperemos é que a evolução não se fique pelo grafismo e que a EA consiga finalmente conferir a uma das suas maiores licenças a qualidade que a edição do ano passado já começou a demonstrar.

Ganha 2 jogos por semana...
Envia um SMS para o número 4478 com o texto INFOJOGO JS
Quantos mais enviares mais hipóteses tens de ganhar!!!

Participa e começa a ganhar já!!!

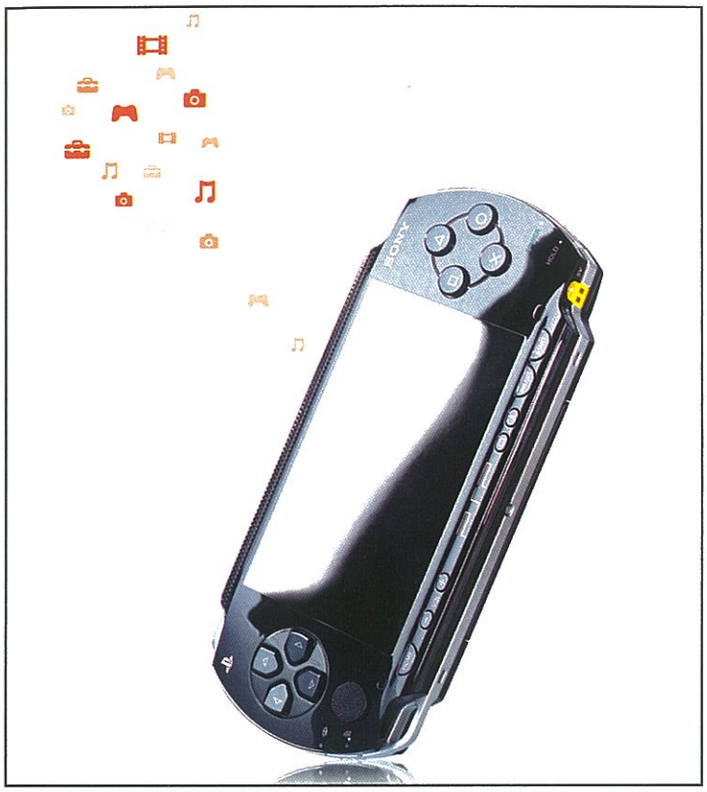
1º Prémio: qualquer jogo à escolha de todo o nosso vasto catálogo
Prémio atribuído ao participante com maior número de SMS enviados

2º Prémio: um jogo à tua escolha de uma lista pré-seleccionada.
Prémio sorteado entre todos os SMS recebidos nessa semana (Consulta a lista em www.infojogo.com)

Infojogo

Passatempo oferecido por:
Infojogo - Jogos de consola
Visita-nos em www.infojogo.com

Instruções completas em www.infojogo.com/sms_js.asp
Instruções: Cada passatempo tem a duração de uma semana, começando sempre às 00:00 de cada segunda-feira e terminando às 23:59 do domingo seguinte; Início do passatempo: 06 de Junho de 2005; Fim do passatempo: data a anunciar; Os vencedores serão contactados pela InfoJogo a fim de informarem o jogo pretendido e a morada para envio do mesmo; Custo por SMS: 0,60€ (IVA incluído). 1º Prémio - Por Maior número de SMS enviados: Em cada semana o vencedor será aquele que maior número de SMS enviar; Em caso de empate, o vencedor será aquele que tiver enviado o último SMS em primeiro lugar; O vencedor poderá escolher qualquer jogo do vasto catálogo que a InfoJogo possui online; Os jogos disponíveis são jogos novos, salvo indicação em contrário; 2º Prémio - Por Sorteio: Será sorteado um SMS entre todos os recebidos ao longo de cada semana; O vencedor de cada semana, poderá escolher o seu jogo a partir de uma lista fornecida pela InfoJogo; Os jogos disponíveis são jogos usados, em boas condições e com garantia.



PSP JÁ EM PRÉ-RESERVA

Começou a contagem decrescente. A partir do final de Junho já podem reservar a vossa PSP.

Ainda faltam alguns meses até ao lançamento da PSP em Portugal, mas precisamente no primeiro dia de Setembro. Mas se querem assegurar que vão ter a portátil maravilha nas mãos, então já podem efectuar a pré-encomenda, com direito a algumas promoções.

A campanha de pré-reserva da PSP começa já a partir do dia 28 de Junho e dura até ao dia 7 de Agosto. Durante este período podem e devem dirigir-se a qualquer grande loja da especialidade e preencher o cupão (e pagar a respectiva quantia para reservar a consola) que vos garante que vão receber a máquina no dia em que for lançada no mercado português.

A primeira vantagem da pré-encomenda é essa mesmo, uma vez que, à semelhança do mercado americano e japonês, não devem ser disponibilizadas muitas portáteis nas lojas, por altura do lançamento. Até porque se prevê que a procura seja bastante. Para além disso, se se registarem no site www.reservatuapsp.com e seguirem as instruções, também vão poder receber um filme em UMD. E as novidades não se ficam por aqui. O cupão inicial da reserva ainda tem a virtude de oferecer uma promoção, mais precisamente 25 por cento de desconto ao adquirirem um filme UMD ou jogo PSP à vossa escolha, na loja onde adquirirem a pequena PlayStation. Setembro ainda está longe, mas a PSP já mexe.

ASSALTO ÀS MONTANHAS

Peguem nas pranchas de snowboard e nos esquis. A loucura de *SSX* está de volta.

Nós amamos *SSX*. O primeiro e único jogo que realmente mostrava as capacidades da PS2, com gráficos de luxo e controlos brilhantes. E a EA Big nunca desiludiu com as sequelas, *SSX Tricky* e *SSX 3*. O delírio promete continuar, pois o próximo título traz bastantes novidades.

Como pode a EA Big melhorar a sua série de sucesso? A resposta parece estar no número de opções. O objectivo é oferecer mais ao jogador, é deixar que controle todos os elementos, é deixar que o próprio jogador seja *SSX*. Como devem saber, este é um título de snowboard focado mais na parte do espectáculo e não tanto da realidade. *On Tour* mantém esse pensamento, mas leva-o também até ao esqui. Não se assustem, pois o snowboard continua presente, só que agora poderão escolher entre os dois tipos de modalidades, cada um com movimentos e provas próprios. O melhor é que não terão de fazer essa decisão como Psymon ou Kaori, mas sim como vocês mesmos. Ou outra pessoa qualquer.

A maior novidade deste *SSX* é que irá incluir um potente editor de personagens (algo a que a EA Big já nos tem habituado), onde será possível configurar diversas características, como o aspecto, os atributos e, como referimos, o tipo de modalidade. Mas ao início serão apenas principiantes, amadores que mal se endireitam na prancha e que terão de trabalhar para ganharem o devido respeito ao participarem nas grandes corridas com as estrelas. Terão de entrar em várias provas, realizar uma série de truques e ganhar muitas corridas para subirem a forma do vosso atleta e melhorar os diversos atributos. E ao longo do jogo terão de fazer umas série de escolhas que irão influenciar a vossa fama e amigos (ou inimigos). Deverá ser lançado na PlayStation 2 ainda este ano, embora rumores indiquem que poderá escorregar para 2006. Esperemos que não!

A PSM2 CONSIDERA:
Sempre que ouvimos falar de SSX *ficamos contente. E estamos ansiosos pelo editor de personagens, pois sabemos que EA Big é capaz de se exceder neste aspecto, como o fez em* Def Jam: Fight for NY *ou* NBA Street V3.

KONAMI

Ganha respeito pelo que conduzes...
... E como o conduzes.

ENTHUSIA™
PROFESSIONAL RACING

É uma forma de vida

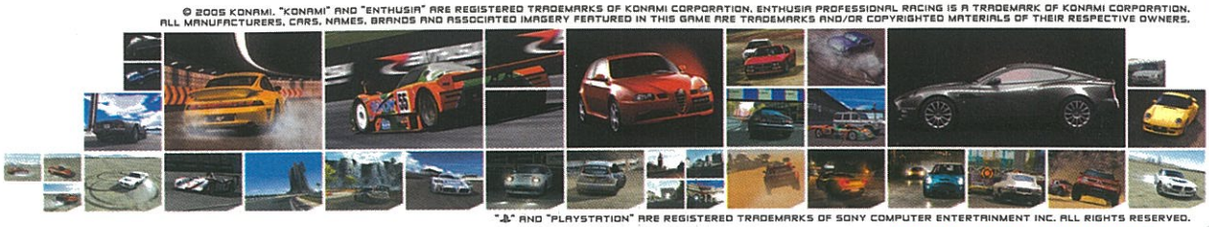
Inclui todas as marcas e fabricantes de renome
Sistema de Gravidade Visual Revolucionário
Acção única: Revoluciona a Vida e a Condução
Física impressionantemente realista

WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS

Já à Venda

PlayStation 2

© 2005 KONAMI. "KONAMI" AND "ENTHUSIA" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING IS A TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. ALL MANUFACTURERS, CARS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.

WWW.KONAMI.JP/ENTHUSIA

CURTAS

MAGNA CARTA

► Está em produção para a PS2 um novo RPG que promete ser tão épico como *Final Fantasy X* e *Xenosaga*, também recheado de minijogos e *cutscenes* geradas por computador. *Magna Carta* deverá sair no Natal.

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

► A adaptação para jogo do mundo criado por Tim Burton pela mão da Capcom esteve na E3 e temos de confessar que nos agradou. Sem dúvida um jogo para observar mais para o Natal.

FINAL FIGHT: STREETWISE

► O clássico *arcade* da Capcom vai receber nova versão na PS2, mas ao contrário do que possam pensar, não será um *remake*. A jogabilidade será uma adaptação para 3D do que aparecia nas versões *arcade*.

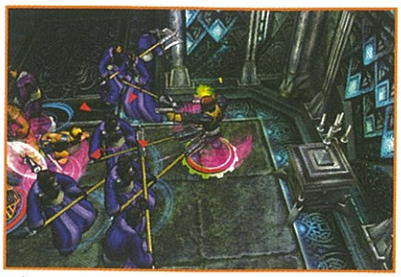
WITHOUT WARNING

► A equipa do último *Tomb Raider* está a produzir um estranho jogo de acção na terceira pessoa que tem a peculiaridade de decorrer dentro de um tempo limite de 12 horas. Está agendado para o Outono.

JUST CAUSE

► Derrubar sistemas políticos corruptos é a nova proposta da Eidos, que nos coloca na pele de Rico Rodríguez, um agente da CIA que tenta derrubar o governo de San Esperito.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE



X-Men unem forças com o arqui-inimigo Magneto, numa sequela que pretende dar ainda mais aos fãs da BD.

R*ise of the Apocalypse* é o nome da próxima aventura dos X-Men na PS2 e, como o nome indica, o grande vilão do jogo não será Magneto, mas Apocalypse. A história decorre logo após os acontecimentos do original, altura em que tanto os X-Men como a Brotherhood (grupo controlado por Magneto) estão vulneráveis. Aproveitando essa oportunidade de ouro, Apocalypse desfere um ataque devastador aos dois grupos de mutantes e consegue dessa forma colocar o mundo sobre a ameaça de um futuro negro. Os X-Men e Brotherhood têm assim de unir esforços para derrubar Apocalypse e impedir que este destrua o mundo pelo qual lutam (embora por motivos diferentes).

As principais novidades estão relacionadas com o melhoramento da interface, da utilização dos controlos e com o esforço para tornar o jogo mais acessível e rápido. Será possível regressar à base sempre que desejado para mudar de personagem, o "*level up*" poderá ser indicado posteriormente pelo jogador (de forma a subir automaticamente mesmo que em combate) e será possível equipar os itens assim que apanhados.

As 16 personagens terão o dobro dos poderes que existiam no anterior e os mesmos serão ainda mais fiéis à BD, tornando cada um dos mutantes mais individualizados. Outra novidade excelente é a existência do modo cooperativo online para até quatro jogadores. Mesmo que comecem a jogar sozinhos, podem regressar ao quartel e colocar a vossa aventura disponível para que mais amigos se vos juntem.

X-men Legends II: Rise of Apocalypse parece estar no bom caminho para um lançamento em grande perto do final do ano.

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

A sequela de um dos FPS mais jogados online no PC está a caminho da PS2 e com excelentes novidades.

O grande forte do *Battlefield* original foi a diversidade dos seus modos online, mas desta vez será dada igual atenção à campanha para um jogador, com várias mudanças na inteligência artificial dos inimigos e com uma curiosa aproximação ao modo online. De forma a tentar criar um tipo de divertimento semelhante ao que é obtido no jogo online, a EA decidiu incluir uma série de múltiplos objectivos, como salvar pessoas, conquistar localizações estratégicas e explodir com pontos fortes inimigos. Melhor ainda é que a EA promete uma enorme liberdade na execução desses objectivos, com várias formas e métodos de os completar. Mesmo durante a campanha o jogador poderá escolher entre as três facções em conflito (China, EUA e uma nova coligação do Médio Oriente). Segundo a EA, existe uma enorme e peculiar reviravolta a meio do jogo que nos permitirá escolher a facção para as últimas três missões.

Quanto aos modos online, estes permitirão que até 24 jogadores desfrutem dos 12 níveis exclusivos. E para dar uma ajuda nestes palcos de guerra, vão estar disponíveis cerca de 50 armas e 30 veículos para conduzir. O sistema de Tickets do anterior irá regressar, atribuídos em igual número para ambas as equipas. Quem ficar sem Tickets perderá o confronto e quem perder mais membros e falhar em cumprir objectivos perderá Tickets, num sistema bastante competitivo e tenso.

Battlefield 2: Modern Combat está agendado para lançamento durante o Outono. Vamos ter mais em breve.

3777

0,50€ com IVA incluido por mensagem

ACTUALIZA O TEU TELEMÓVEL COM AS ULTIMAS NOVIDADES!

RECEBE NO TEU TELEMÓVEL AS FOTOS DOS MODEL@S MAIS ATRAENTES E SENSUAIS.

ENVIA **BOYS** PARA O **3777**

OU

ENVIA **SEXY** PARA O **3777**

VODAFONE Y OPTIMUS 0,5 EUROS/SMS

¡SUBSCREVE JÁ!

B! mobile

CADA MENSAGEM RECEBIDA TEM O CUSTO DE 0,5 EUROS, IVA INCLUÍDO. AS MENSAGENS DE REGISTO NOS SERVIÇOS E EVENTUAL ANULAÇÃO POSTERIOR TÊM UM CUSTO DE 0,5 EUROS, IVA INCLUÍDO. 5 SMS POR SEMANA. PARA CANCELAR A SUBSCRIÇÃO ENVIA SMS COM ANULAR (ESPAÇO) SEXY PARA O 3777. PARA QUALQUER DÚVIDA QUE TENHAS SOBRE ESTES SERVIÇOS DEVERÁS UTILIZAR O EMAIL: CLIENTES@MYALERT.COM

4224

Apenas 2€ com IVA incluido por mensagem

VIDEO JOGOS!

VALIDOS PARA TODOS OS OPERADORES!

ENVIA JAVAPSM SEGUIDO DO CÓDIGO DO JOGO PARA O 4224. EXEMPLO: JAVAPSM PANG

PANG

Nokia:3410,6310i,3510i,8910i,7210,6610,6100,5100,6800,7250,7250i,3650,7650,6600,7600,3660,N-Gage
Motorola:V500,V525,V300
Sharp:GX10,GX10i,GX10i

ZERO

Nokia:3410,6310i,3510i,8910i,7210,6610,6100,5100,6800,7250,7250i,3650,7650,6600,7600,3660,N-Gage
Motorola:v500
Sharp:GX10,GX10i,GX20

SAHARA

Nokia:3510i,8910i,2650,3100,3120,3200,3220,3300,5100,5140,6100,6220,6230,6610,6610i,6650,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7260,3650,6260,6600,6630,6670,7610,7650,Ngage,Ngage QD

TROYA

Nokia:3510i,8910i,2650,3100,3120,3200,3220,3300,5100,5140,6100,6220,6230,6610,6610i,6650,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7260,3650,6260,6600,6630,6670,7610,7650,ngage,ngage QD
Motorola:A835,E398,Razr v3,V400,V500,V525,V547,V550,V600,V620,V80,V980,V300,E550
Sony Ericsson:k700,z1010

COLISION

Nokia:3510i,8910i,7210,6610,6100,5100,6800,7250,3650,7650,6600,7600,3660,N-Gage
Motorola:V500,V525,V300
Sharp:GX10,GX10i,GX10i

CARLOS

Nokia:3410,6310i,3510i,8910i,7210,6610,6100,5100,6800,7250,7250i,3650,7650,6600,7600,3660,N-Gage
Motorola:v500
Sharp:GX10,GX10i,GX20

BMW

Nokia:3510i,8910i,2650,3100,3120,3200,3220,3300,5100,5140,6100,6220,6230,6610,6610i,6650,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7260,3650,3660,6260,6600,6630,6670,7610,7650,Ngage,Ngage QD

MOTOMANIA

Nokia:3510i,8910i,2650,3100,3120,3200,3220,3300,5100,5140,6100,6220,6230,6610,6610i,6650,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7260,3650,3660,6260,6600,6630,6670,7610,7650,ngage,ngage QD
Motorola:A835,E398,Razr v3,V400,V500,V525,V547,V550,V600,V620,V80,V980,V300,E550
Sony Ericsson:k700,z1010

SCHIZO

Nokia:3510i,8910i,2650,3100,3120,3200,3220,3300,5100,5140,6100,6220,6230,6610,6610i,6650,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7260,3650,3660,6260,6600,6630,6670,7610,7650,ngage,ngage QD
Motorola:A835,E398,Razr v3,V400,V500,V525,V547,V550,V600,V620,V80,V980,V300,E550,T720
Siemens:A60,C60,M55,MC60,ME55,S55,SL55

CIBERBOLAS

Nokia:3510i,8910i,3125,3200,3205,3300,5100,6010,6100,6108,6200,6220,6225,6585,6610,6610i,5650,5651,6600,5610,6620,7200,7210,7250,7250i,7650,3650,3105,3106,3125,3220,6140,6230,7250,3600,3650,3620,3660,7650,N-Gage,N-Gage QD,3230,6200,6600,6620,6630,6670,7610
Motorola:a388,a668,v220,v66,v635,v500,v525,v600
LG:U8150
Siemens:c55,c65,mc60,s65,s65,m65,s65,s65
Sony Ericsson:k700,k610,t630,z600

RACE

Nokia:3510i,8910i,7210,6610,6100,5100,6800,7250,7250i,3650,7650,6600,7600,3660,N-Gage
Motorola:T720,T720i
Sharp:GX10,GX10i,GX20

FUTBOL

Nokia:7210,6610,6100,5100,6800,7250,7250i,3650,7650,6600,7600,3660,N-Gage
Motorola:V500
Sharp:GX10,GX10i
Sony Ericsson:T610

PARA RECEBERES UM JOGO JAVA NO TEU TELEMÓVEL ENVIA JAVA SEGUIDO DO CÓDIGO DO JOGO, E SEGUE AS INSTRUÇÕES. JOGOS VÁLIDOS PARA MODELOS DE TELEMÓVEIS QUE ACEITEM DOWNLOADS JAVA. O TELEMÓVEL TEM QUE TER A LIGAÇÃO WAP CONFIGURADA E ACTIVA. *PARA PEDIR ESTE JOGO SÃO NECESSÁRIOS 2 SMS DE 2 EUROS.

TOQUES MONO, POLIFÓNICOS E SONS REAIS!

PARA RECEBER UM TOQUE MONOFONICO: ENVIA UMA MENSAGEM PARA O 4224 COM: PSM + CÓDIGO DO TOQUE + MARCA DO TEU TELEMÓVEL. EX.: PSM POEIRA NOKIA
PARA DESCARREGAR UM TOQUE POLIFÓNICO: ENVIA: POLIPSM + CÓDIGO DO TOQUE + MARCA DO TEU TELEMÓVEL PARA O 4224. EXEMPLO: POLIPSM POEIRA NOKIA.
SE O TEU TELEFONE ACEITA SONS REAIS: ENVIA REALPSM + CÓDIGO DO TOQUE + MARCA DO TEU TELEMÓVEL. EXEMPLO: REALPSM DRAGOSTEA NOKIA. SÓ OS MARCADOS COM 🔊 ESTÃO DISPONIVEIS EM SONS REAIS.

Top 20 Buongiorno

1. Poeira. Ivete sangalo.....POEIRA
2. Gasolina.....GASOLINA
3. Retratamento. Da Weasel.....RETRATA
4. Numb. Linking Park.....NUMB
5. She will loved. Maroon 5.....LOVED
6. Missing. Evanescence.....MISSING
7. This is the last time. Keane.....THELAST
8. Fly. Hillary Duff.....DUFF
9. Lift me Up. Moby.....LIFT
10. VErtigo. U2.....VERTIGO
11. Call On Me. Eric Prydz.....CALLON
12. Dragostea Din tei. Ozone.....🔊..DRAGOSTEA
13. Fiesta de la noche. Ozone.....NOCHE
14. Over and over. Nelly.....OVER
15. Get right. Jennifer Lopez.....GETRIGHT
16. Like toy soldiers.....TOY
17. Sunday Morning. Maroon 5.....SUNDAY
18. Obsesion. Aventura.....🔊...OBSESION
19. left outside alone. Anastacia.....LEFT
20. Lose my breath. Destiny´s Child.....DESTINY

NOVIDADE

- Muda de vida Humanos.....MUDA
- Mais que uma vez J. Pedro Pais.....MAIS
- Força Da Weasel.....FORCA
- Lacos Toranja.....LACOS
- Ninguem como tu J. Pedro Pais.....COMOTU
- Ai se ele cai Xutos and Pontapes.....CAI
- Maria Albertina Humanos.....ALBERTINA
- Back to discos Loto.....BACK
- Emerge Fischerspooner.....EMERGE
- Eu nao sei Expensive Soul.....NAOSEI
- She wants to move Nerd.....WANTS
- Don't punk my heart The Black Eyed Peas.....PUNK
- Todo o teu tempo Patricia Candoso....TODOTEMPO
- My explanation Ezspecial.....EXPLANATION
- Love so deep Patricia Candoso.....LOVE
- Celebration Loto.....CELEBRATION
- Quase perfeito Donna Maria.....QUASE
- Primavera. SAntana.....PRIMAVERA
- Galvanize. Chemical Brothers.....GALVANIZE
- Sing it back.Moloko.....🔊...SINGIT
- Lady. Modjo.....🔊...LADY
- Soldier.Destiny's Child.....SOLDIER
- Lonely no more. Thomas Rob.....LONELY
- He wasn´t. Avril Lavigne.....WASNT
- misunderstood.Robie Williams.....MISUNDERSTOOD
- Myimmortal.Evanessence.....IMMORTAL
- Caught Up.Usher.....USHER
- Stand my ground. Within Tentation.....GROUND
- Mami.David Bisbal.....🔊...MAMI
- El kilo. Orishas.....ELKILO

B.S.O.

Star Wars - BSO.....STARWARS	Pretty woman.....PRETTY	Indiana Jones.....INDIANA
Lord of the rin🔊.....ANILLOS	Braveheart.....BRAVEHEART	Grease.....GREASE
Pink panther.....PANTERAROSA	Moulin Rouge.....MOULIN	Ghostbuster.BSO..GHOSTBUSTER
El Exorcista.....EXORCISTA	Terminator.....TERMINATOR	Blade Runner - BSO.....RUNNER

OS TOQUES PARA TELEMÓVEIS REPRODUZEM OBRAS MUSICAIS QUE FORAM INTREPRETADAS, ENTRE OUTROS, PELOS ARTISTAS INDICADOS. OS MESMOS SÃO APENAS INDICADOS COMO FORMA DE AJUDAR O CONSUMIDOR A IDENTIFICAR A MELODIA SELECCIONADA. TAL NAO IMPLICA QUE A MELODIA ENVIADA TENHA SIDO EXECUTADA OU CANTADA PELO ARTISTA EM CAUSA. LICENÇA DA SGAE. OS SONS REAIS SÃO VERSÕES DO ORIGINAL. TOQUES: 1 SMS. POLIFÓNICOS : 1 SMS. SONS REAIS : 1 SMS

FOTOS A CORES!

ENVIA IMAGEMPSM + CÓDIGO DA FOTO + MARCA DO TEU TELEMÓVEL PARA O 4224. EXEMPLO: IMAGEMPSM COCHE20 NOKIA

SÓ 1 SMS PARA ESTE SERVIÇO. DEVES TER A LIGAÇÃO WAP CONFIGURADA NO TEU TELEMÓVEL

SONS REAIS!

ESPECIAL FÓRMULA1 | CHICANE | PARTIDA | TRAVAGEM

VACA	TORRENTE	CUÑAO
BEBE	TARZAN	ARROTO
ORGASMO	SIRENA	RISOMACABRA
ORGASMO2	GATO	PEIDO
ORGASMO3	PIROPO	PEIDO1

ENVIA REALPSM + CÓDIGO DO TOQUE + MARCA DO TEU TELEMÓVEL PARA O 4224
EXEMPLO: REALPSM VACA NOKIA SÓ 1 SMS.

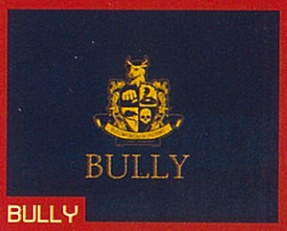
B! mobile

OS MENORES DE IDADE DEVEM PEDIR AUTORIZAÇÃO AOS PAIS ANTES DE EFECTUAREM UM PEDIDO. DEVE CONSULTAR A COMPATIBILIDADE DO TERMINAL NO MANUAL DE INSTRUÇÕES. PARA OS SERVIÇOS MULTIMÉDIA É NECESSÁRIA TER ACTIVA E CORRECTAMENTE CONFIGURADA A LIGAÇÃO WAP. AS LIGAÇÕES GPRS ESTÃO SUJEITAS AOS CUSTOS DE UTILIZAÇÃO DO OPERADOR. AS MENSAGENS ERRADAS OU ENVIADAS PRA TELEMÓVEIS NÃO COMPATIVEIS TAMBÉM SÃO COBRADAS. CASO TENHA ALGUMA DIFICULDADE EM RECEBER O CONTEÚDO SOLICITADO ENVIE UM EMAIL PARA CLIENTES@MYALERT.COM OU LIGUE 217972435. E VAMOS AJUDAR A RESOLVER O PROBLEMA. B!-MYALERT, S.A. (PARQUE EMPRESARIAL SAN FERNANDO) - 28830 MADRID.

CURTAS

S.L.A.I.

► A Konami vai lançar um jogo de lutas entre Mechs, onde o objectivo passa por derrotar oponentes online. À medida que o jogador vence combates ganha dinheiro, com o qual poderá melhorar o seu Mech.



BULLY

► A RockStar está a trabalhar num novo projecto que levará o jogador até à escola. A dita cuja será enorme e existirão dezenas de objectivos e acções para fazer. Será um *GTA* na escola? Esperemos que sim.

RADIATA STORIES

► Os criadores de *Star Ocean* estão a produzir mais um RPG de proporções épicas, onde o jogador controlará um jovem guerreiro. Ao que parece será possível escolher entre 150 personagens para o nosso grupo.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

► *Midway* irá levar o jogador de volta à Segunda Guerra Mundial e oferecerá o controlo de mais de 60 veículos (entre eles barcos e aviões) em momentos tensos da guerra, como o ataque a Pearl Harbor.

SHINING FORCE NEO

► A Sega está a trabalhar num novo *Shining Force*, mas será um jogo de acção com ritmo elevado e não um RPG como os anteriores. A Sega promete dezenas de inimigos, várias personagens e muitas horas de jogo.

CODE AGE COMMANDERS

O novo universo dos responsáveis por *Final Fantasy*.

Já se sabia que a Square Enix estava a preparar um novo projecto que abrangia muito mais que os videosjogos. Durante a E3, esse mesmo projecto foi revelado, com o nome *Code Age*. Este universo vai espalhar-se por uma série anime e, claro, jogos, um para telemóveis (no Japão) e outro para PS2.

Code Age Commanders está a ser desenvolvido sob a supervisão de Yusuke Naora (director artístico de *FF VII* e *FF X*) e Toshiyuke Itahana (design de personagens de *FF IX* e *FF Crystal Chronicles*). Pouco se sabe acerca de *Code Age*, a não ser que se trata de um universo fantástico bastante futurista, com a presença de personagens conhecidas como Oteros, capazes de se fundir com um humano para formar um Codet. No vídeo que vimos parecia tudo bastante estranho, mas também fascinante.

A versão para PlayStation 2 de *Code Age* será um RPG de acção, mas terá um sistema de combate e de modificação de personagens diferente do que encontramos habitualmente em *Final Fantasy*. A história irá falar de um povo que descobre que o mundo se autodestrói a cada dez mil anos, para se reconstruir de seguida através do Central Code, a fundação de todas as criações. Ciente deste facto, a humanidade constrói uma arca para tentar sobreviver a esta catástrofe. *Code Age* ainda não tem data de lançamento anunciada.

A PSM2 CONSIDERA

Todos nós sabemos da qualidade dos RPG produzidos pela Square Enix, como a série Final Fantasy, *e este parece ser uma produção muito importante para a empresa, dada a quantidade de meios envolvidos no projecto. Além disso, a história também nos parece bem interessante.*

PETER JACKSON´S KING KONG

A nova versão de *King Kong* pelo realizador de *O Senhor dos Anéis* também chega à PS2.

Será pela mão da Ubisoft que esta nova versão de *King Kong* chegará até a PlayStation 2. A empresa responsável por *Prince of Persia* e *Far Cry* assegurou os direitos do filme, bem como da presença dos actores e respectivas vozes.

O jogador irá controlar Jack Driscoll a partir de uma perspectiva na primeira pessoa, mas ainda não foi revelado até que ponto *King Kong* será um FPS tradicional. De facto, nada aponta para que assim seja. Jack poderá no entanto interagir com outros membros da sua equipa de expedição, cada um com características próprias e essenciais para o sucesso da viagem. Infelizmente não sabemos que tipo de características serão essas, nem como serão aplicadas durante a aventura, mas a Ubisoft assegura que todos os momentos marcantes do filme (ainda desconhecidos do público) estarão presentes também no jogo.

Como é habitual, o lançamento do jogo irá acompanhar a estreia nos cinemas, marcada para o próximo Natal.

A PSM2 CONSIDERA

Se levarmos em conta a qualidade dos jogos da Ubisoft, como Prince of Persia, Far Cry *e* Splinter Cell, *aliada ao talento de Peter Jackson para realizar filmes como* O Senhor dos Anéis, *podemos muito bem ter aqui jogo.*

O PRIMEIRO JOGO EM LIVRO

TOTALMENTE INTERACTIVO E EM PORTUGUÊS

www.dark-siege.com

À VENDA COM A TUA REVISTA FAVORITA POR €6,95

MAXI CONSOLAS
A REVISTA DE TODAS AS CONSOLAS
1 DE JULHO

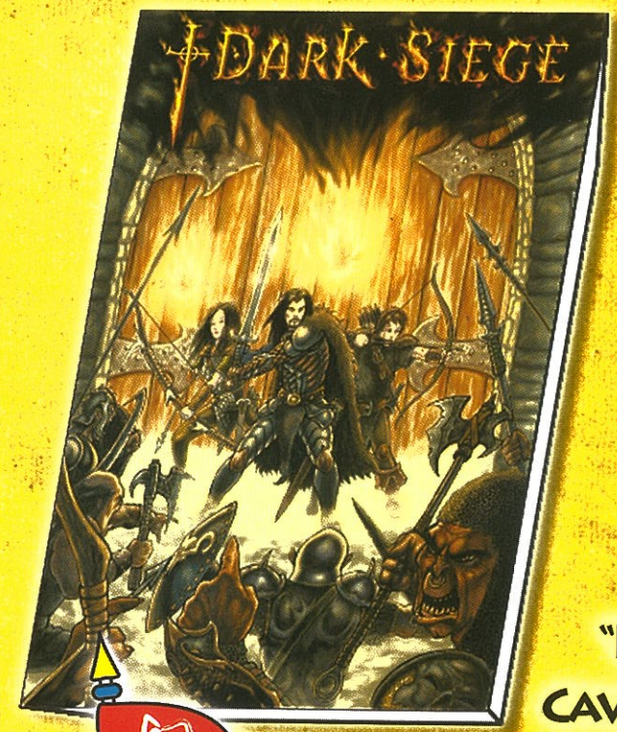
XBOX
revista oficial xbox
10 DE JULHO

PSM2
100% INDEPENDENTE PS2
15 DE JULHO

BGAMER
A REVISTA DE JOGOS MAIS VENDIDA
15 DE JULHO

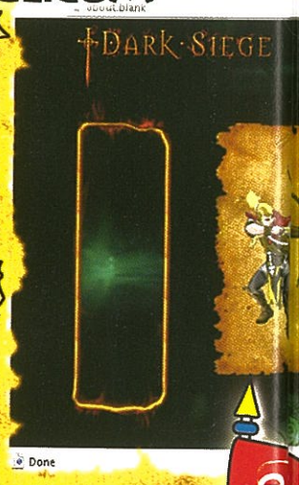
2. USA O TEU TELEMÓVEL PARA PARTICIPARES NOS COMBATES E DECIDIRES O FIM DA HISTÓRIA

Escreve SMS com AD JOGAR e envia-o para o 3499*



1. LÊ O LIVRO "DARK SIEGE E OS CAVALEIROS DO FOGO"

3. INSCREVE-TE NA COMUNIDADE ON-LINE E DESAFIA OUTROS JOGADORES WWW.DARK-SIEGE.COM



Uma produção beActive

*Custo de 0,50€ por SMS (IVA Incluído)

DARK · SIEGE

Livro + Jogo de telemóvel + Website

Acompanha as aventuras de Thoulin e companheiros na sua caminhada até ao Antro de Ghrimaz e participa nas batalhas contra o Lorde Morvile e o General Varomor

www.dark-siege.com

Notícias

19 **METAL GEAR AC!D 2**
Descubram como será a próxima aventura de Snake na PSP, que terá um aspecto mais próximo do anime.

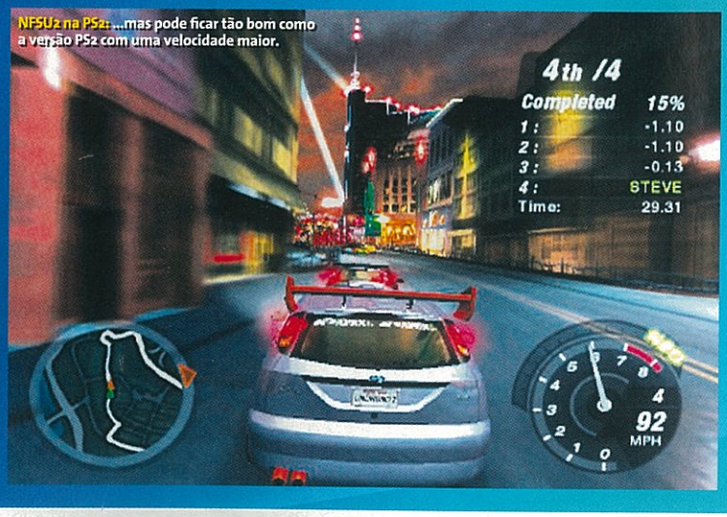
19 **GTA REVELADO**
GTA: Liberty City Stories. É assim que se chama a versão do grande jogo da Rockstar para a PlayStation Portátil.

20 **WIPEOUT PURE**
As corridas futuristas mais famosas da PlayStation têm o potencial para ser um dos jogos obrigatórios no lançamento da PSP.

ASSALTO À BATERIA: A bateria da PSP retira-se facilmente. Além de no futuro podermos comprar unidades melhores, é a deixa perfeita para a Sony implementar uma melhor.

CHIP PREGUIÇOSO: O processador da PSP consegue ser três vezes mais rápido.

NFSU: RIVALS: Este é o aspecto actual de *Need for Speed* na PSP...



NFSU2 na PS2: ...mas pode ficar tão bom como a versão PS2 com uma velocidade maior.

OS SEGREDOS DA PSP

Se pensavam que a portátil da Sony não podia ser melhor, fiquem a saber que têm sido alvos das mentiras da PSP. Continuem a ler e saibam porquê.

Já todos sabíamos que a PSP era fantástica, mas ninguém se apercebeu do seu potencial. Esta pequena peça de hardware é mais potente do que a PS2. Não acreditam? Fiquem com os factos.

Segundo um produtor (que ficará anónimo), "actualmente o processador da PSP corre a uma velocidade inferior do que é capaz, ou seja, 222 MHz. A Sony limitou-o a esta velocidade para poupar a bateria."

Parece que, receando as críticas à duração da bateria feitas anteriormente, a Sony quis que a equipa que desenvolve a PSP bloqueasse o chip a uma velocidade inferior em vez de o deixar correr livremente, proporcionando-nos horas de jogo. A questão é que no futuro a Sony irá acabar por desenvolver novas e melhores baterias, e este deixará de ser um problema. Os jogos poderão tornar-se até melhores do que os de PS2.

O chip da PS2 corre a 294,912 MHz e, segundos nos dizem, o da PSP poderá chegar aos 333 MHz, se o software o permitir. Imaginem uma consola portátil capaz de eliminar os problemas de animação de *PES 4* ou de correr *Need For Speed Underground 2* a uma qualidade superior à da PlayStation 2. Incrível.

Basicamente, 30 % da capacidade de processamento da PSP está adormecida, à espera de uma bateria suficientemente potente para a aguentar. Se a Sony decidir lançar uma bateria com maior capacidade, os jogos da PSP poderão então tirar o máximo partido da máquina .

// SERÁ A PSP MAIS POTENTE DO QUE A PS2? //

A PSM2 CONSIDERA *Estas são notícias escaldantes. Imaginem a possibilidade, ainda que remota, de quando a PSP for lançada na Europa, já existir uma bateria mais potente, o que significaria jogos mais bonitos à distância de uma mão. Ainda vamos ter que esperar até Setembro para ver o que acontece.*

SÓ SNOOKER

A Sega está a investir em *World Snooker Challenge 2005*. O jogo está a ser desenvolvido pela equipa que esteve por detrás de *World Snooker Championship* de PS2, a Blade Interactive, e inclui o obrigatório modo de conectividade Wi-Fi. Mas só para jogos de snooker e não de *pool*. Porquê? Ainda não sabemos, mas iremos à procura da razão para o próximo número.

SNAKE NÃO LARGA A NOSSA PORTÁTIL FAVORITA

Ainda nós estamos à espera do lançamento da PSP e de *Metal Gear Ac!d*, e já foi anunciada uma sequela

Não é justo. Nós por aqui andamos a desesperar pelo lançamento da PSP para podermos jogar a reencarnação de Snake em formato portátil, e já está na calha a sequela. O que até podem ser boas notícias.

A sequela deve continuar com a sua vertente estratégica e a estranha mecânica da cartas. Mas vai ter um novo motor gráfico, aproximando o visual de um estilo mais de banda desenhada. Para ajudar o jogador a integrar-se melhor com a mecânica de jogo (que nada tem a ver com a versão PS2) existe um tutorial, estranhamente ausente do original, e uma interface redefinida. É ainda de esperar que a mecânica esteja aperfeiçoada e que os erros não se repitam, já que é a segunda vez que a equipa trabalha com este estranho sistema. Mas o que nos está a deixar na expectativa é a possibilidade de podermos ter confrontos com algumas personagens conhecidas da genial série *Metal Gear*. Saibam mais no nosso suplemento dedicado à PSP.

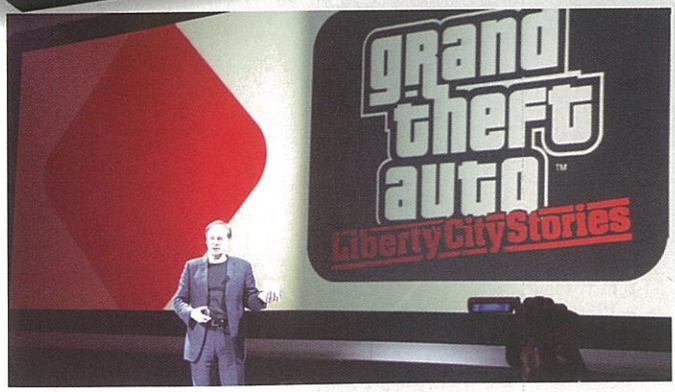
A PSM2 CONSIDERA ***O original já saiu nos Estados Unidos e no Japão e como a PSP só chega em Setembro, ainda não sabemos que versão irá chegar à Europa.*** **Metal Gear Ac!d 2** ***ainda não tem data anunciada, por isso a dúvida vai continuar a persistir.***

SNAKE MÓVEL: Snake aproxima-se do anime na sua versão portátil.

A HORA DE DAXTER

O compincha de Jak tem a sua aventura na PSP

Enquanto Jak vai de vento em popa na PS2 com o seu novo jogo de corridas, *Jak X*, o seu amigo tagarela Daxter ganhou um título só seu na PSP, com o título provisório de... *Daxter*. Já o experimentámos durante a E3 e promete ser um dos grandes jogos de plataformas para a portátil. Daxter tem uma espécie de lança insecticida que também lhe permite flutuar e alcançar plataformas mais altas. Há quem diga que terá conectividade com *Jak X*, mas não conseguimos confirmar.



FINALMENTE TEMOS GTA

Liberty City Stories é o título de *GTA* para a PSP

A RockStar já tinha anuciado que a PSP receberia uma versão exclusiva de *GTA* e que essa aventura iria decorrer em Liberty City, cidade que se estreou em *GTA 3*. Correram depois rumores que a personagem principal seria CJ, mas isso foi desmentido na apresentação da SCEE na E3, com o anúncio de uma personagem nova. Esperem mais em breve sobre esta bomba.

GUILTY GEAR A CAMINHO DA PSP

O excelente *beat' em up* da PS2 será lançado na PSP com extras deliciosos

O melhor *beat' em up* 2D da PS2 será lançado para PSP com o subtítulo *Judgment*, mas não será uma mera conversão. Existirá o modo Story que será semelhante aos que existem nas versões de 128 bits, com confrontos normais de um para um, bem como o modo Versus que colocará o jogador frente a uma personagem controlada pela IA ou por outro jogador. Porém, a melhor notícia é um modo exclusivo para a PSP chamado Boost, que será bastante semelhante a jogos de acção como *Streets of Rage* e *Final Fight*. Existirão 19 níveis que o jogador irá percorrer, derrubando os inimigos que aparecem pelo caminho. Melhor ainda é que também este modo poderá ser jogado com outro amigo, através da conectividade wireless da PSP. *Guilty Gear Judgment* deverá sair lá para o final deste ano.

■ Editora: Sony ■ Produtora: Studio Liverpool ■ Lançamento: Setembro

Wipeout Pure

Pure é já um dos jogos de corridas mais velozes e divertidos da PSP.

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS
- Modos de jogos *multiplayer* até oito jogadores, através de Wi-FI.
- Oito veículos para pilotar.
- 12 pistas originais e quatro clássicas.
- Conteúdos adicionais por dowload, disponibilizados com regularidade.

A PSP e *WipEout Pure* combinam tão bem como morangos e chantilly. Ambos são modernos, *hi-tech* e um exemplo vivo da sorte que temos por sermos jogadores do séc. XXI. Desde o vídeo de introdução cheio de estilo e os menus minimalistas e modernistas do próprio jogo, tudo soa a fresco, contemporâneo e apropriado ao ano de 2005.

"Não pode ser!", dizem os nossos leitores. "Provavelmente não passa de uma conversão desnecessária de um jogo de PSone de há 11 anos atrás." Mas não, porque, ao contrário do se possa pensar, *WipEout Pure* é um passo em frente na série. Não um salto no escuro em direcção ao desconhecido, mas sim um salto para o universo dos jogos portáteis que vem na melhor altura possível. O jogo foi concebido para ser jogado em movimento, mas contém susbtância suficiente para quem procura algo com mais "sumo".

É verdade que não é um *Gran Turismo* com naves espaciais, mas há aqui muito para fazer e ver, além de conteúdo para download, incluindo novas pistas, naves e música. Contem ainda com alguns novos modos de jogo, entre os quais o superexcitante Zone. Aqui somos atirados para uma pista cheia de estilo, que parece saída directamente de *Tron*, e depois impulsionados a velocidades cada vez mais alucinantes. O objectivo é simplesmente sobreviver. Nesta galopada vertiginosa os pontos sobem e nós temos de nos manter vivos até a barra de energia ficar vazia e nós rebentarmos – uma ideia simples mas brilhante e com um valor de repetição (quase) infinito.

Depois da desilusão que foi *WipEout Fusion* em que as naves se "colavam" às pistas, *Pure* regressa ao velho estilo de exploração livre. Isto significa que podemos cair da pista, além de nos dar uma maior impressão de que estamos realmente a controlar um objecto voador gigantesco de metal num carrossel futurista. E a sensação de perigo também presente é precisamente o que tornava as versões de PSone tão atractivas a toda a gente.

A opção de jogo sem fios promete ser excelente, suportando um máximo de oito pessoas em competição. As armas devem adequar-se na perfeição ao *multiplayer* – deixem rastos de minas, disparem mísseis que procuram focos de calor, larguem bombas – além das outras características, como um piloto automático, perfeito para aquelas curvas que nunca conseguimos "domar". Se são fãs da série *WipEout* ou simplesmente apreciam um jogo robusto e bem concebido, então comecem já a econimizar, pois *WipEout Pure* deve ser uma compra obrigatória em Setembro.

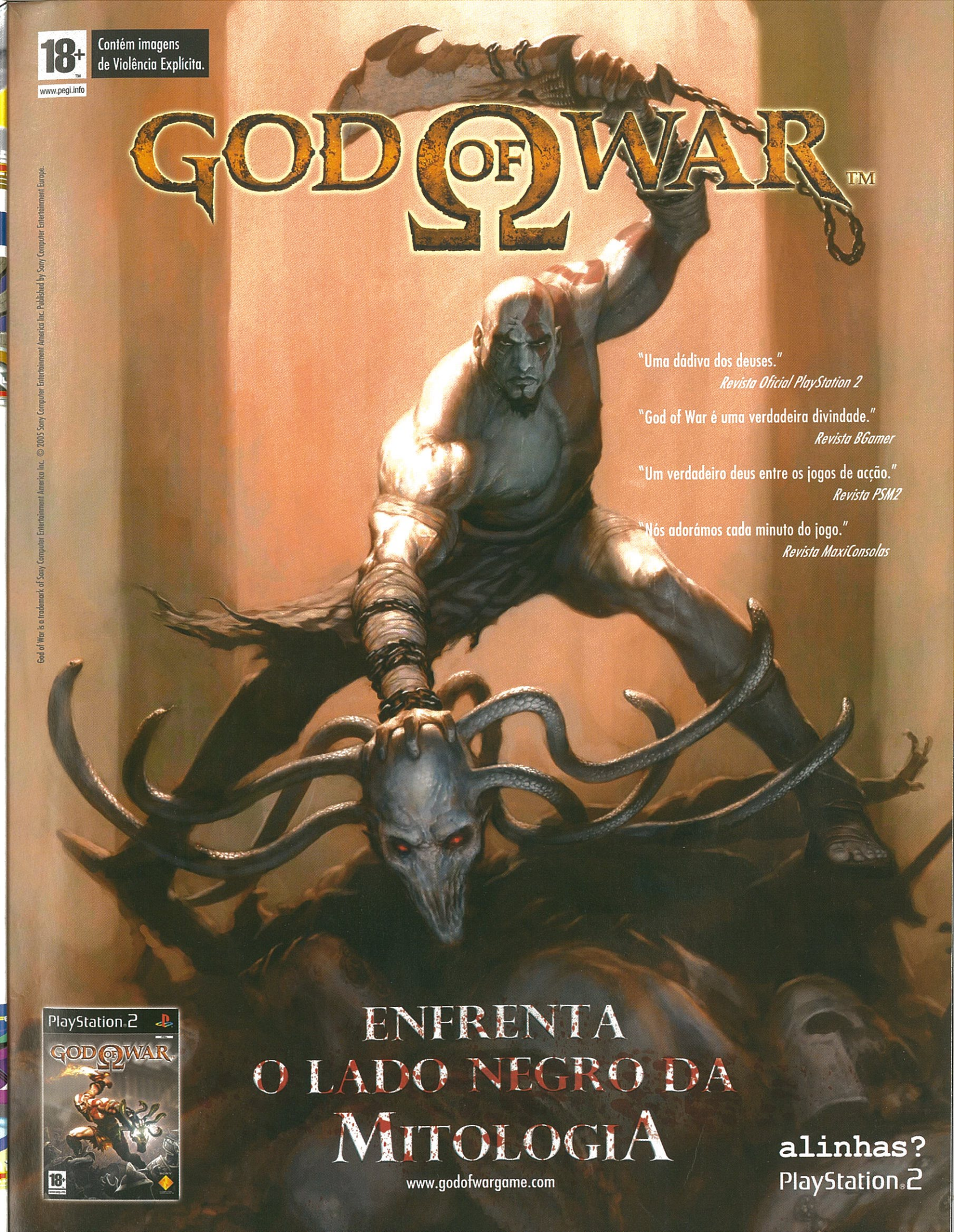
A PSM2 CONSIDERA
Este, sim, já parece o Wipeout *de que todos nós gostámos. Ou melhor, não parece, é uma evolução, e isso sim, é excelente. O original marcou os fãs da PSone e, pelo que vimos até agora,* Wipeout *pode repetir a graça na PSP.*

USAR OS TRAVÕES

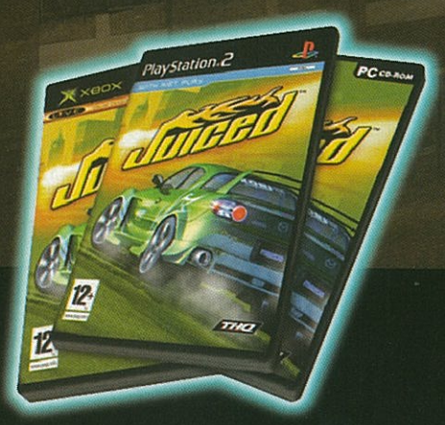
Tal como todos os seus antecessores, *WipEout Pure* usa um sistema único de travões de ar, por isso, além de curvarmos, também temos de nos inclinar nas curvas. Ao princípio pode parecer confuso – se travarmos demais ou de menos, acabamos entalados entre um muro e outro piloto – mas à medida que vamos melhorando no jogo, também a nossa perícia com os travões aumenta, e acabamos por dominar a capacidade de fazer derrapagens nas curvas. É nestes momentos que surgem as diferenças entre os bons e os excelentes jogadores. Se formos realmente bons, podemos derrapar para sair da rota de um míssil e depois contra-atacar, mas talvez estejamos a ver demasiados filmes com Vin Diesel.

HIDRÁULICA: Batam nas barreiras laterais e explodem. Há que dar uso aos travões dar.

A FLUTUAR: Podem manobrar a vossa nave no ar usando e aliviando os travões de ar.


18+
Contém imagens de Violência Explícita.
www.pegi.info
GOD OF WAR™
"Uma dádiva dos deuses."
Revista Oficial PlayStation 2
"God of War é uma verdadeira divindade."
Revista BGamer
"Um verdadeiro deus entre os jogos de acção."
Revista PSM2
"Nós adorámos cada minuto do jogo."
Revista MaxiConsolas
God of War is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2005 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
PlayStation 2
GOD OF WAR
18+
ENFRENTA
O LADO NEGRO DA
MITOLOGIA
www.godofwargame.com
alinhas?
PlayStation 2

Dá vida ao teu Mundo.



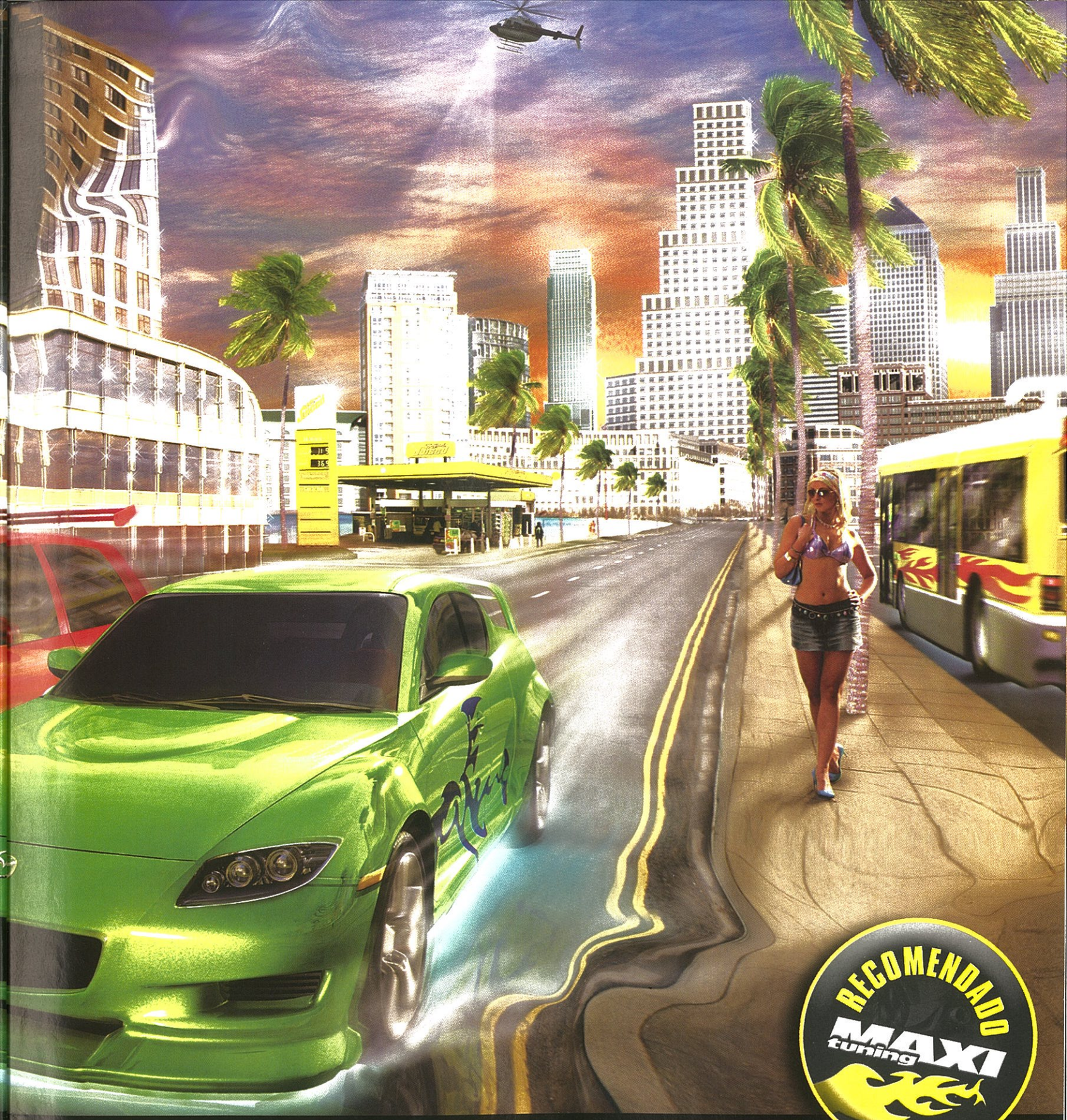
PlayStation.2

Com o apoio:

www.4play.pt

www.thq.co.uk

© 2005 THQ Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Developed by Juice Games Ltd. Juice Games and its logo are trademarks of Juice Games Ltd. All rights reserved. Juiced and its respective logos and THQ and its respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



Modifica. Aposta. Dá Gás.

www.juiced-racing.com

Especial E3

A PSM2 NA MAIOR FEIRA DE JOGOS DO MUNDO

A MAIOR FEIRA DE JOGOS DO MUNDO

Los Angeles foi, mais uma vez, o centro de todas as atenções da indústria dos videojogos.

Esta foi, sem dúvida, uma das edições da E3 mais aguardadas dos últimos anos. Todos antecipavam a revelação das novas consolas, com a PlayStation 3 no topo da lista. E a Sony não desiludiu. Nos seus dois eventos, da Sony America e Sony Europa, fomos presenteados com detalhes e imagens daquela que está a preparar-se para ser a consola de jogos mais poderosa do planeta. É assim tão bombástica.

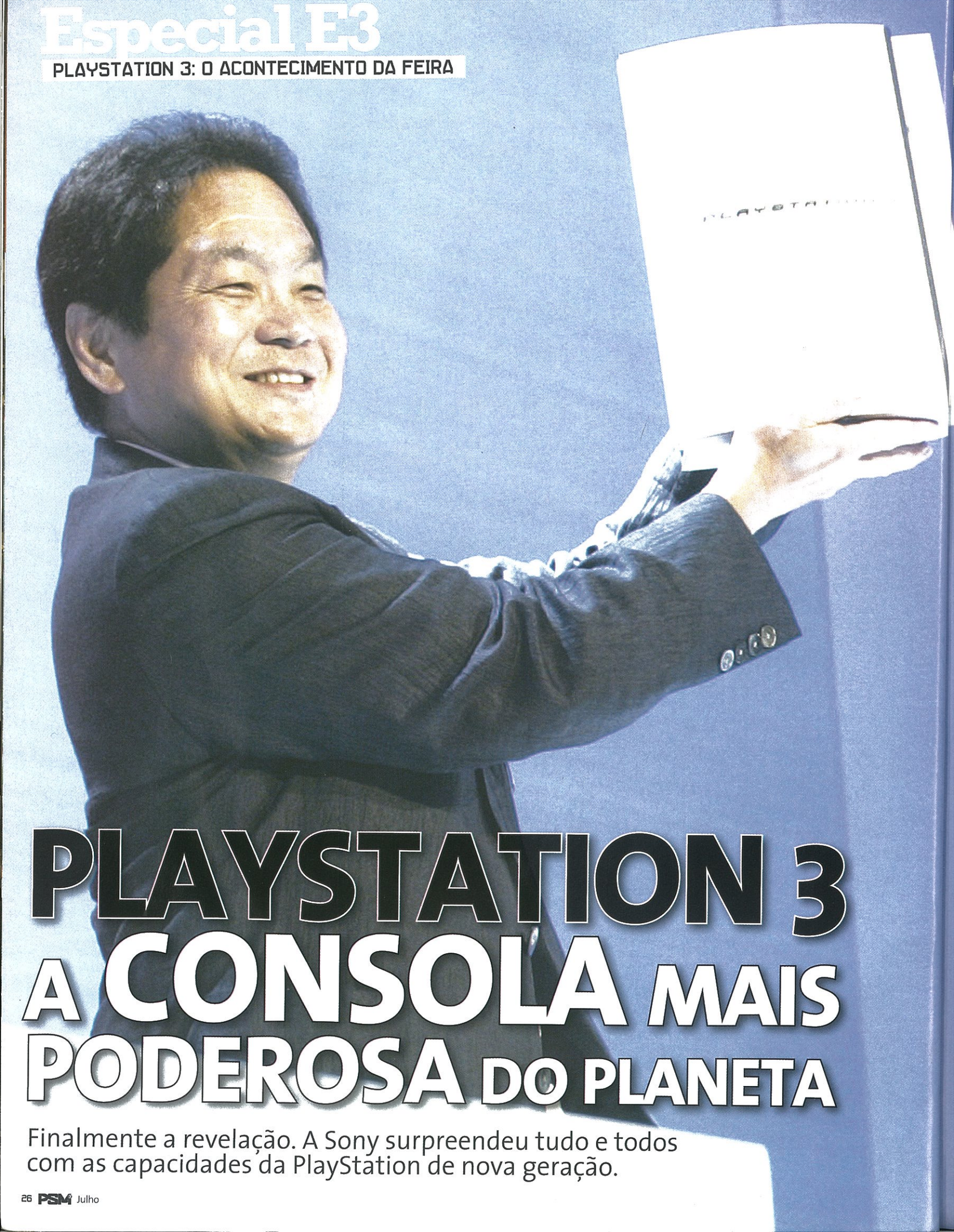
De facto, praticamente tudo o resto que aconteceu durante a semana entre 16 e 20 de Março, para os lados de Los Angeles, nos Estados Unidos, ficou eclipsado pelo anúncio oficial da nova PlayStation. Chegou-se a temer o pior, uma vez que a Sony pouco ou nada desvendou durante as semanas que antecederam a feira. Mas no grandioso evento de apresentação, foi levantado o véu. E acreditem que ninguém conseguiu ficar indiferente.

O rol de especificações técnicas encheu as medidas aos mais entendidos, mas foram as demos tecnológicas e os vídeos dos jogos em desenvolvimento que rebentaram a escala. Acreditamos que vai valer a pena esperar até 2006 – a PS3 está anunciada para a Privavera do próximo ano, pelo menos no mercado americano – para poder assistir ao próximo passo evolutivo da indústria dos videojogos.

Não sabemos se foi por causa desta bomba que dá pelo nome de PS 3 que os dias de feira propriamente dita souberam a muito pouco. É certo que ainda foi possível experimentar muitos bons jogos que por aí vêm, com destino à actual PlayStation, mas em termos de novidades (e oferta, porque não), a E3 ficou algo aquém das expectativas.

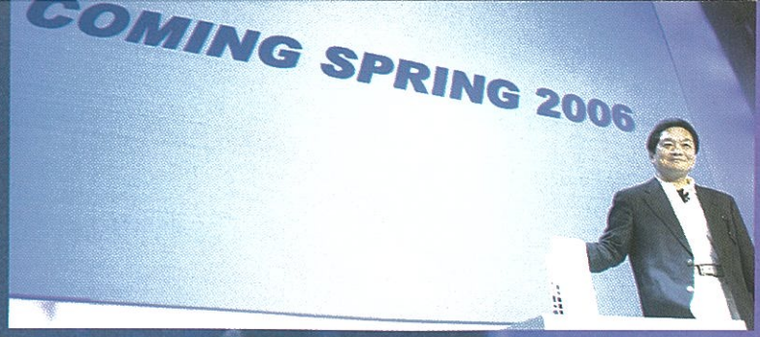
De destacar, no entanto, os muitos jogos em desenvolvimento para a PSP, que deixam adivinhar um lançamento em grande na Europa, logo no primeiro dia de Setembro. Para descobrir muitos deles, não percam o nosso suplemento dedicado em exclusivo à portátil.

Nas páginas que se seguem, não percam todos os detalhes sobre a PlayStation 3, os jogos da nova geração e os títulos para a PS 2. Não couberam todos, por questões de espaço, mas nas próximas edições vamos continuar a falar dos que ficaram de fora.



PLAYSTATION 3 A CONSOLA MAIS PODEROSA DO PLANETA

Finalmente a revelação. A Sony surpreendeu tudo e todos com as capacidades da PlayStation de nova geração.



O evento da Sony America, dois dias antes da abertura das portas da E3, foi um dos grandes acontecimentos associados à maior feira de videojogos do mundo. Para a história da indústria fica o facto de ter sido esta a ocasião escolhida para a grande revelação da PlayStation 3.

A Sony não fez as coisas por menos. Apesar de pouco ou nada ter sido revelado nas semanas que antecederam a feira de Los Angeles, a apresentação da Sony America teve o poder de uma bomba atómica. Ninguém duvidava que a sucessora da PS2 seria uma máquina fenomenal, mas confessamos que não estávamos preparados para o que nos foi mostrado.

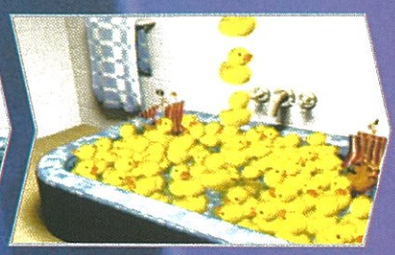
Logo à partida foram confirmadas algumas da características conhecidas da PS3. Os jogos serão em formato Blue-ray (discos com a capacidade máxima de 54 GB em dupla camada). A nova consola vai suportar todas as variantes do Blue-ray, seja BD-ROM (o formato da PS3O, BD-R ou BD-RE, para além dos formatos habituais de CD e DVD. Estes últimos garantem a retro-compatibilidade com as anteriores máquinas da Sony. Isso mesmo, são mais de dez anos de jogos que vão poder correr na PlayStation 3.

Um dos destaques óbvios da apresentação foi, sem dúvida, o coração da PlayStation de nova geração, Falamos, claro, do processador Cell, tido por muitos como o processador mais poderoso do mundo, composto por um núcleo Power PC a 3,2 GHz. Neste componente parece estar guardada grande parte do "cilindrada" da PS3. Deixando os complicados detalhes técnicos de lado, nada melhor que exemplificar. Para mostrar o poder do Cell, a Sony mostrou como o processador, sem qualquer tipo de ajuda do processador gráfico, consegue produzir uma paisagem em 3D extremamente realista e em tempo real, apenas com as referências de imagens de satélite e dados topográficos captados por avião. Para terem uma melhor ideia, podemos dizer que o Cell é cerca de 35 vezes mais rápido e poderoso que o actual chip da vossa PlayStation 2. Impressionante...

Mas o Cell pode não ser o único responsável pelo aparente poder que a PlayStation 3 é capaz de oferecer. A Sony encomendou o processador gráfico à NVidia e o resultado é o RSX, o nome de código do GPU da consola. Pelo que nos foi mostrado, o conhecido fabricante de chips gráficos parece preparado para dar conta do desafio da própria Sony, o de desenvolver o processador gráfico mais avançado do mundo. Pelo menos as demos técnicas superaram todas as nossas expectativas. O RSX está ligado directamente ao Cell e, em conjunto, oferecem um poder de computação total de 2 Teraflops à PS3. Este GPU da NVidia é composto por cerca de 300 milhões de transístores e é capaz de atingir as mais altas resoluções. Provavelmente já estão cansados de ouvir a expressão "alta definição" que parece intimamente ligada à próxima geração de consolas. Mas não podemos deixar de mencionar que a PS3 é capaz da maior resolução possível em alta definição, 1080p, para sermos exactos. Ainda melhor é que a consola pode estar ligada a duas fontes HDMI (como duas televisões de alta resolução, se tiverem dinheiro para as comprar), num formato de 32:9. Nada mau para quem, como nós, já fica muito contente com o actual 16:9. Mas não é só. Graças à versatilidade do Cell, podemos ter, por exemplo, a consola ligada a duas televisões (desde que uma delas seja de alta resolução, uma vez que existem duas saídas deste tipo e apenas uma ligação AV analógica, como a actual PS2), uma para jogar e a outra para, por exemplo, ver estatísticas ou estar em *chat* com os amigos, através da nova câmara de alta resolução, uma espécie de EyeToy bastante mais avançado.

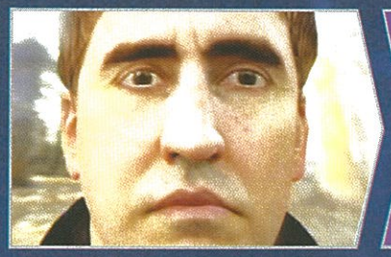
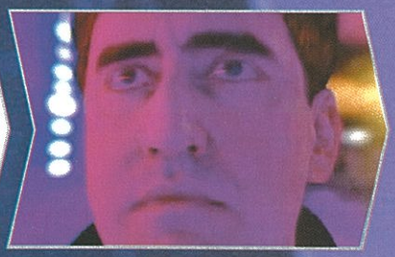
Uma das grandes mudanças práticas para o jogador é a ausência de fios. Esqueçam o Multi-tap para jogar *Pro Evo* com os amigos. A PS3 suporta sete controladores em simultâneo através de Bluetooth. No que toca a ligações e cartões de memória, a PS3 também vai dar um salto enorme. Existe suporte para vários tipos de cartões de memória, como os Compact Flash, SD e Memory Stick (o mesmo formato da PSP). A nova consola conta com seis entradas USB, onde vamos poder ligar os mais variados tipos de acessórios. Serve inclusive para carregar os comandos. Incluídas estão também três portas Ethernet, uma ausência notória na PS2. Se tiverem um modem com este tipo de ligação, já o podem conectar à vossa PS3. Isto se não tiverem instalada em casa uma rede sem fios, graças à tecnologia Wi-Fi, a mesma que está presente na PSP. Isto indica que a nova consola da Sony poderá interagir com a portátil. A PSP pode mesmo servir de controlador remoto. Imaginem que estão longe de casa e apetece-vos ouvir algumas músicas que têm gravadas no disco rígido (opcional, como na PS2) da consola. Se tiverem numa zona com acesso Wi-Fi, podem aceder à vossa PS3 (se estiver ligada e online, claro) e descarregar as faixas para o cartão da PSP. Excelente. O único problema é que vamos ter de esperar. A PlayStation 3 chega aos States na Primavera de 2006, e ainda não foi revelada a data exacta para a Europa. Para abrir o apetite, não percam as próximas páginas.

35 VEZES MAIS RÁPIDA QUE A PS2 E AINDA UM GPU PODEROSO.



A demo tecnológica dos patinhos amarelos fez as delícias dos presentes. Phil Harrison, Vice-Presidente da PlayStation na Europa, encheu esta banheira (repleta de água ultra-realista) com centenas de patos, cada um deles com uma física própria. Depois foi a vez do Dr. Richard Marx, inventor do EyeToy, brincar em dois copos em frente a uma câmara, enquanto dois copos virtuais replicavam os seus movimentos.

O novo *Fight Night* foi confirmado para a PS3. O produtor Kudo Tsonoda mostrou-nos os lutadores mais realistas de sempre. Até estão a pensar em abdicar de qualquer interface ou indicador no ecrã, servindo as expressões faciais como única referência ao jogadores. Será este o futuro dos jogos de luta? Convém dizer que foi uma demo em tempo real, pois Tsonoda movimentou a câmara a seu belo prazer.

Conseguem reconhecer esta cara? É Alfred Molina, o actor que fez de Doc Ock em *Homem-Aranha 2*. Esta demo serviu para demonstrar toda a capacidade do processador RSX em modelar uma face humana repleta de detalhe e, acima de tudo, explicar como as fontes de luz são reflectidas pela pele, de uma forma ultra-realista. A imagem da direita utiliza uma réplica da iluminação da sala do evento.

Os responsáveis por *Getaway* mostraram uma demo que revelava como pode ser esta licença na PS3. Simplesmente a recriação mais realista de uma cidade que já vimos.

Especial E3

PLAYSTATION 3: O ACONTECIMENTO DA FEIRA

ESPECIFICAÇÕES

CPU
Processador Cell; Power PC núcleo 3.2 GHz; 512 MB de memória cache L2; performance total em vírgula flutuante: 218 GFLOPS

GPU
RSX a 550 MHz; Alta Definição (até 1080p) x 2 canais

Som
Dolby 5.1; DTS; LPCM, etc. (processamento feito com base no Cell)

Memória
256 MB XDR RAM a 3.2 GHz; 256 MB GDDR3 VRAM a 700 MHz

Largura de banda do sistema
RAM – 25.6 GB/s; VRAM – 22.4 GB/s; RSX – 20 GB/s (gravação) + 15 GB/s (leitura)

Performance em vírgula flutuante
2 TFLOPS

Armazenamento
Slot para disco rigido de 2.5"

Entradas/Saídas
USB x6; Memory Stick Duo Pro x1; SD standard e mini x1; Compact Flash I/II x1

Comunicações
Ethernet x3, Wi-Fi – IEEE 802.11 b/g; Bluetooth 2.0

Comandos
Bluetooth (até 7); USB 2.0; Wi-Fi (PSP)

Saídas AV
Ecrã – 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p; HDMI x2; analógico x1; áudio digital (óptico) x1

Suporte de Discos
CD áudio; CD-ROM; PS2 DVD-ROM/-R/-RW/+R/+RW; BD-ROM (PS3)/-R/-RE

COMANDO
Não se assustem. A Sony garantiu que é apenas um protótipo. É bastante diferente do actual DualShock (um dos melhores comandos que existem). Pelo menos estão cá todos os botões habituais.

ENTRADAS USB

Duas entradas USB 2.0 adicionais encontram-se na parte de trás da consola. Em conjunto com as restantes na parte da frente da máquina, oferecem bastantes ligações para acessórios.

PORTAS ETHERNET

Para colmatar a ausência de ligações de rede na PS2, a Sony resolveu integrar três na sua nova máquina. Prometem ser essenciais para ligações de banda larga que permitam levar a PS3 para o online.

ÁUDIO DIGITAL

A actual PlayStation já conta com uma destas saídas, que permitem tirar o melhor partido do poder sonoro da máquina. Com o Cell, promete ser bem mais utilizado do que na PS2.

ALIMENTAÇÃO

Sabemos que é óbvio, mas não podemos deixar de referir. O cabo de alimentação de energia encaixa aqui.

SAÍDA AV ANALÓGICA

Outro elemento que se mantém idêntico à PlayStation 2. Caso não tenham uma TV de alta definição, é esta a ligação que vão ter de utilizar para ligar a máquina à vossa televisão da sala.

SAÍDAS HDMI

São estas as ligações que permitem ligar a PS3 a televisões de alta definição. A nova PlayStation é tão poderosa que oferece duas saídas que permitem a ligação a duas fontes de alta definição em simultâneo.

ON/OFF

Outro botão que não tem nada que saber, até porque é igual ao da actual consola. Se não deixarem a PS3 em *stand-by*, ligá-lo vai ser a primeira coisa a fazer antes de começar a jogar.

SLOTS DE CARTÕES

Tudo leva a crer que por debaixo desta tampa encontram-se as ranhuras para os vários cartões de memória suportados pela PS3 (incluindo o Memory Stick da PSP). Para além de beneficiar a estética, ficam mais protegidos.

LOGÓTIPO

O logótipo original da PlayStation permanece inalterado. E à semelhança da PS2, é possível rodar esta peça de forma a adaptar-se à posição da consola (vertical ou horizontal).

USB X 4

Não é visível na imagem maior, mas em detalhe podem ver que existem quatro ligações USB 2.0 na parte da frente da máquina. Permitem ligar acessórios ou comandos com fios.

DRIVE DE DISCOS

Como podem ver, não existe um tabuleiro ejectável para inserir os discos dos jogos. A nova PS3 apresenta esta ranhura para alimentar a máquina com os jogos de nova geração.

BOTÃO RESET

O botão de reset da PS3 não é saliente. Um detalhe que esteticamente beneficia a imagem geral da consola.

Especial E3

PLAYSTATION 3: OS JOGOS DA NOVA GERAÇÃO

KILLZONE

Simplesmente assombroso. A Guerrilla apresentou um vídeo do que pode ser *Killzone* na consola de nova geração da Sony.

São imagens que nos vão ficar na memória. Quando começou o rol de vídeos que mostravam jogos de PlayStation 3 já em preparação, coube ao novo *Killzone* abrir as hostilidades. E que começo. O que nos foi oferecido foi uma visão do que o futuro nos reserva. Se o resultado final de *Killzone* na PS3 for este, está muito acima do que alguma vez pensámos ser possível num videojogo. A qualidade gráfica é de tal forma enorme que é inevitável ficar com a dúvida se o vídeo corresponde a gráficos a correr em tempo real ou se se tratam apenas de imagens pré-renderizadas. Nós preferimos acreditar na primeira hipótese.

MOTORSTORM

O futuro dos jogos de corridas está aqui. Os responsáveis por *WRC* estão a preparar uma das grandes bombas para a nova PlayStation.

Outro jogo que queimou a retina dos presentes na apresentação da Sony foi este *Motorstorm*, em desenvolvimento pela Evolution Studios, responsável pelo franchise *WRC*. Podem esperar corridas todo-o-terreno, sem qualquer limites, e onde parece valer tudo para vencer a concorrência e chegar em primeiro. A demo que nos foi mostrada apresentava um dos grafismos mais espectaculares que alguma vez agraciaram os nossos olhos. E a fazer fé nas imagens, o jogo deve oferecer vários tipos de veículos, desde motas a *buggies* e passando por bólides de ralí. As imagens não fazem de todo justiça ao que pudemos ver durante a E3, mas dá para ter uma ideia.

HEAVENLY SWORD

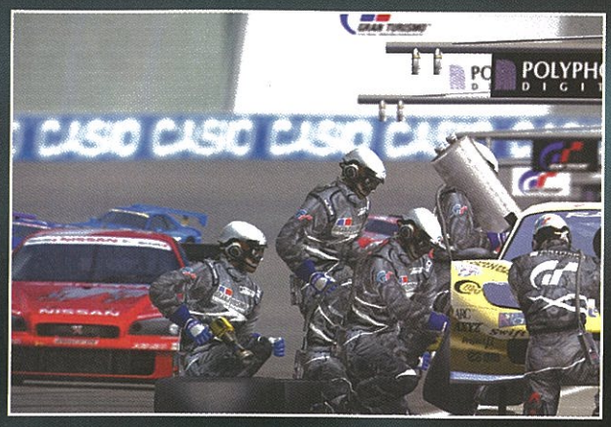
Mais um exclusivo PS3 que promete redefinir os jogos de acção e que vai buscar inspiração aos grandes filmes de artes marciais.

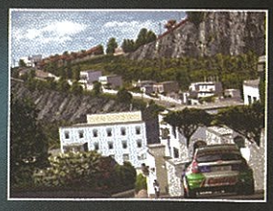
Com o desenvolvimento a cargo da Ninja Theory, *Heavenly Sword* promete levar o género da acção a um outro nível. Graficamente parece estar soberbo, com cenários deslumbrantes e animações simplesmente espectaculares. Algumas das imagens deixaram antever a oportunidade de combater contra vários inimigos ao mesmo tempo. E estamos a falar de centenas de guerreiros em simultâneo. É só um exemplo do poder da PS3. A personagem principal, uma jovem guerreira que, perto do fim dos seus dias, decide redimir-se de um passado de violência e ajudar um rei a defender o seu país, pode levar os combates até às alturas, por cima de água e até na copa das árvores. Sempre auxiliada por um vasto leque de armas, desde lâminas a um potente lança-mísseis. Mais um exclusivo PS3 a ter em atenção.

VISION GT

O rei dos simuladores automóveis não podia ficar de fora na apresentação da PS3. Um novo *Gran Turismo* já está a ser preparado para a consola.

Era inevitável. Até acharíamos estranho se não fosse anunciado o desenvolvimento de um novo *Gran Turismo* para a PlayStation 3. Sob o título *Vision GT* (quase de certeza nome de código), o novo projecto da Polyphony Digital apenas surgiu sob a forma de um vídeo pouco revelador. Os modelos dos carros foram retirados da actual versão da PS2, mas o elemento humano, como as equipas das boxes, e os cenários, são merecedores de destaque. Certamente que ainda falta muito até que sejam revelados mais detalhes acerca deste *Vision GT*, mas é sempre bom saber que vamos poder contar com ele na PS3.





DEVIL MAY CRY 4

Um dos anúncios que mais água trouxe à boca. O Dante de nova geração está com um aspecto excelente.

Soube a pouco, a muito pouco, o vídeo de demonstração de *Devil May Cry 4* para a PS3. As imagens mostravam algumas cenas desfocadas dos títulos anteriores, para depois nos oferecer Dante, com melhor aspecto do que nunca, no topo de uma montanha completamente coberta de neve. Quem quiser tentar especular sobre detalhes de *DMC 4* que esteja à vontade. Para nós já é suficiente saber que a grande série da Capcom vai acompanhar o salto para a nova geração. Estamos ainda um pouco como o enorme aglomerado de gente que periodicamente se juntou no stand da editora nipónica para ver o vídeo.... sempre com muita água na boca.

TEKKEN

Jin Kazama mostrou estar preparado para atacar a nova geração. Um dos maiores nomes dos *beat 'em ups* está confirmado para a PlayStation 3.

Ainda nos estamos a deliciar com *Tekken 5* (que devem encontrar nas lojas este mês) e já podemos adivinhar que o novo capítulo do famoso *beat 'em up* da Namco vai ser um verdadeiro estrondo na PS3. O vídeo do novo *Tekken* foi também apenas um aperitivo e pouco mostrava a não ser Jin Kazama, recriado de forma espectacular, a preparar-se para entrar em combate. Tendo em conta que muito do que vimos de outros jogos deixam adivinhar o poder da nova consola, não será difícil antever que a Namco vai ter todas as condições para criar o Torneio do Rei do Punho de Ferro mais espectacular de sempre.

I-8

O nome pode ainda ser o de código, mas este FPS da Insomniac deixou-nos bastante interessados com o seu poderio técnico.

Os pais de *Ratchet* estão já a trabalhar num FPS exclusivo para a PlayStation 3. *I-8* é ainda o nome de código (significa que é o oitavo projecto da Insomniac) mas foram reveladas imagens que, ao que tudo indica, são verdadeiramente *in-game*. Em cenários devastados pela guerra (fantásticos, podemos dizer desde já), vamos combater contra estranhas criaturas alienígenas. E ao que parece, não estaremos sozinhos, pois a demo da Insomniac permitiu ver um vasto número de soldados a combater ao nosso lado, ao mesmo tempo que explosões espalhavam destroços e poeira de forma extremamente realista à frente dos nossos olhos. É um jogo a que vamos estar atentos, à espera dos primeiros detalhes oficiais.

KILLING DAY

Para provar que as grandes editoras também estão a apoiar a PlayStation 3, a Ubisoft presenteou-nos com um magnífico FPS.

Pelo menos as imagens dão a entender que *Killing Day* vai ser um assombro. O visual é um hino às capacidades da PS3. Todos os detalhes presentes no ecrã são inacreditáveis. Reparem bem na estátua de mármore na imagens... Parece mesmo real. E o melhor é que na demo que vimos grande parte do cenário pode ser destruído, incluindo esta mesma estátua. As imagens também parecem ser *in-game* e ficámos espantados com uma passadeira de vidro que é destruída a tiro, fazendo cair os inimigos lá de cima, no meio de uma chuva de estilhaços extremamente realista. Também é a prova de que a nova consola não será sustentada apenas por licenças conhecidas.

Especial E3

PLAYSTATION 3: OS JOGOS DA NOVA GERAÇÃO

EYEDENTIFY

Sejam parte integrande de uma aventura, graças ao poder do EyeToy.

Umas das muitas características inovadoras da PS3 é o suporte para uma câmara da alta definição. Pensem numa versão bastante melhorada do EyeToy. E se, até agora, o acessório da Sony só tinha sido utilizado essencialmente para *party-games* (*Antigrav* não passou de uma boa tentativa para mudar isso mesmo), o cenário pode ser outro com a chegada da nova geração. Este estranho *Eyedentify* vai permitir algo bastante diferente, ao podermos aparecer nos próprios cenários do jogo, conversando e emitindo ordens às duas personagens femininas que parecem assumir o papel de protagonistas. Parece algo bastante futurista, mas que pode estar perto de se tornar realidade.

Não se conhecem mais detalhes sobre esta aventura (ou pelo menos parece-se como tal), nem o tipo de liberdade e interacção que vai oferecer ao jogador. Mas o que vimos, mesmo que seja sob a forma conveniente de uma demo, serviu para nos deixar bastante curiosos.

GUNDAM WORLD

Robôs gigantes e muita destruição num dos maiores universos de Mechs.

Os jogos de Mechs podem não ter muito sucesso por estas bandas, apesar de serem um sucesso generalizado nos Estados Unidos e, claro , no Japão. E aqui, a Bandai dá cartas, com a série *Gundam*. E ao que parece, estes poderosos robôs gigantes estão a caminho da PlayStation 3.

Durante a apresentação de jogos para a nova máquina da Sony, fomos brindados com um excelente vídeo do *Gundam* de nova geração. E até nós ficámos impressionados. Ver robôs do tamanho de um prédio a passearem por cenários devastados e ultra-realistas foi um regalo para os olhos, mas nada que se compare ao momento em que estas máquinas começaram a combater, arrancando pedaços do cenário e, claro, dos inimigos. Poucos conseguiram conter as palmas quando um dos Mechs perdeu o braço, vítima das rajadas de um outro. Fantástico. Por isso mesmo, estamos dispostos a virar adeptos dos jogos deste género.

WARHAWK

Um título de PS One que dá um enorme salto até à nova geração.

É mais um jogo a juntar-se à lista daqueles de que muito pouco se sabe. *Warhawk* é, na verdade, o ressuscitar de um título de aviões de combate para PS One e que agora está a ser desenvolvido pela Incognito Entertainment para a nova PlayStation. Pela imagens, parece que vamos ter missões a decorrerem tanto no solo como no ar, o que seria excelente para uma jogabilidade variada. As imagens têm um aspecto excelente, muito embora não deixem adivinhar se se tratam mesmo de imagens *in-game*. Seja como for, a quantidade inacreditável de aviões de toda a espécie no ecrã chega para impressionar. Aliás, o número elevado de elementos em simultâneo parece ser um dos exemplos favoritos das várias produtoras para demonstrar as capacidades da nova geração de máquinas.

Seja como for, apesar de ser pouco conhecido e ainda não revelar nada de substancial, estamos dispostos a acreditar que é mais um bom jogo em preparação.

FORMULA 1

O Grande Circo continua a acelerar a fundo, para alegria dos muitos fãs.

É verdade que os jogos de Fórmula 1 estão algo estagnados, mas a chegada da PlayStation 3 pode servir de impulso para renovar os títulos que tentam recriar as emoções da maior prova de desporto motorizado. Pelo menos os estúdios da Sony estão dispostos a fazer a sua parte, levando o seu franchise *Formula One* para a PS3. Também aqui é difícil perceber se estamos perantes imagens reais do jogo, mas isso deve-se à alta qualidade do vídeo de demonstração, que serviu, pelo menos, para desvendar algumas mudanças. A presença de um público mais realista que enche as bancadas, repleta de indivíduos animados e não pequenos pedaços de cartão estáticos, deve ser uma realidade. Outro aspecto parece ser o sistema de danos. Nas imagens foi possível ver um despiste e consequente choque com uma das barreiras de protecção, suficiente para lançar destroços por tudo o que era sítio e imobilizar o bólide logo de seguida. Se for realmente assim...

NI-OH

Mais um título de "acção histórica" pela mão dos responsáveis de *Dynasty Warriors*.

A vasta série *Dynasty Warriors* é um verdadeiro sucesso em terras do Sol Nascente, por isso não é de admirar que a Koei queira levar a fórmula até ao domínio da PlayStation 3. Na verdade, este *Ni-Oh* parece ser muito mais do que o *hack 'n slash* de *DW*. Conhecem-se poucos detalhes, mas apostamos que todo o ambiente e enredo girem em torno de qualquer evento histórico que faça parte do folclore japonês, misturando factos reais com elementos de fantasia. Pelo menos é isso que as imagens deixam antever. O confronto contra centenas de unidades inimigas parece estar assegurado. Na pele de um guerreiro vamos poder retalhar hordas de soldados, com golpes e movimentos capazes de fazer inveja a qualquer herói de acção ou filme de artes marciais. A isto parece juntar-se uma boa dose de sangue e um ambiente sempre espectacular, não só por causa das batalhas massivas que se deixam adivinhar, mas sobretudo pelo aspecto visual luxuriante que deve fazer parte de *Ni-Oh*.

FIFTH PHANTOM SAGA

Um estranho FPS que está a ser produzido pela equipa por detrás de Sonic.

O primeiro jogo da Sonic Team para a PlayStation 3 não tem, curiosamente, a presença do famoso ouriço azul. *Fifth Phantom Saga* parece ser um FPS com contornos bastante estranhos.

Para além da utilização óbvia de armas de fogo, conforme pudemos ver na demo durante a apresentação da PS3, o jogo distingue-se pela colaboração de um fantasmagórico espectro azul. Esta misteriosa personagem, cujos detalhes são totalmente desconhecidos, parece estar sob o nosso controlo, servindo para resolver situações específicas do jogo, nomeadamente a resolução de puzzles, carregar objectos pesados para abrir caminho e até dar uma ajuda para eliminar os inimigos. O visual não desilude, quando comparado com os restantes jogos que foram revelados, especialmente no design do tal espectro e, sobretudo, pelo trabalho de iluminação do cenário. Ficamos à espera de mais detalhes.

Nº1 EM PORTUGAL
3993
WWW.TOPMOVEL.PT
2€
TOPMÓVEL
ANÚNCIO A RODAR NA TV!
PEIDORAP!
O GRANDE SUCESSO MUNDIAL CHEGA AO TEU TELEMÓVEL!
IMAGEM
LOGO
CORES
ANIMADA
Entra na onda do PEIDORAP!
ENVIA JÁ PSMPEIDORAP PARA O 3939! 1€!
Podes ter: o toque, o polifónico, o real a animação, a imagem a cores, a preto e branco e o logo!
JOGOS JAVA
PARA RECEBERES UM JOGO TENS DE ENVIAR DUAS MENSAGENS!
ANTS
2 SMS = 4 EUROS
1ºSMS
Escreve PSMJOGO, CÓDIGO e MARCA.
EX: PSMJOGO RALLY NOKIA
2ºSMS
Escreve PSMJOGO e MODELO.
EX: PSMJOGO N3100
FIREMEN
SOCCER
CASTLE
BUBBLE
MOTO
2 SMS = 4 EUROS
1ºSMS
Escreve PSMJOGO, CÓDIGO e MARCA.
EX: PSMJOGO MOTO NOKIA
2ºSMS
Escreve PSMJOGO e MODELO.
EX: PSMJOGO GX20
MONOFÓNICOS Envia PSMTOQUE, CÓDIGO e MARCA
EX: PSMTOQUE DRIVING ALCATEL
POLIFÓNICOS
Envia PSMPOLI, CÓDIGO e MARCA
EX: PSMPOLI DRIVING ALCATEL
NOTA: TODOS OS NOSSOS TOQUES SÃO VERSÕES
HI-FI
Envia PSMREAL, CÓDIGO e MARCA
EX: PSMREAL DRIVING ALCATEL
Envia PSMINFOTOQUE para o: 3939
E SERÁS O 1º A SABER SEMANALMENTE QUAL A NOSSA MELHOR NOVIDADE MUSICAL!
NOVIDADES
CANÇÃO CÓDIGO
MICHAEL GRAY - THE WEEKEND THEWEEKEND
LULLA BYE - MESMO SEM SABER SEMSABER
DZRT - PARA MIM TANTO FAZ TANTOFAZ
JOAO PORTUGAL - PALAVRA DA RAZÃO RAZAO
MILÉNIO - OH NÃO - DIZ-ME QUANDO OHNAO
BLASTED MECHANISM - AVATARA AVATARA
TOP TOPMÓVEL
CANÇÃO CÓDIGO
1 DA WEASEL FORÇA WEASEL REFRÃO
EX: PSMTOQUE WEASEL SIEMENS
EX: PSMPOLI WEASEL SIEMENS
2 Aventura - Obsesión OBSESION
3 Jojo - Leave (GetOut) GETOUT
4 The Gift - Driving You Slow DRIVING
5 O-Zone - Dragostea Din tei DRAGOSTEA
6 Summerlove - Remember REMEMBER
7 Ivete Sangalo - Poeira POEIRA
8 Linkin Park ft Jay Z - Numb NUMB
9 Da Weasel - Re-Trata... RETRATAMENTO
10 Blue - Curtain Falls CURTAIN
11 Hoobastank - The Reason REASON
12 Mario - Let Me Love You LOVEYOU
13 Und. Project - Saturday Night SATURDAY
14 Tony Carreira - Depois de Ti DEPOIS
15 Nelly - Over and Over OVER
TOKES hi-fi
CANÇÃO CÓDIGO
Britney Spears - Toxic TOXIC
Eminem & D12 - Myband MYBAND
Danzel - Pump It Up PUMP
Eminem - Business BUSINESS
Beyoncé ft Sean Paul - Baby Boy BABYBOY
Sean Paul - Get Busy BUSY
O-Zone - Despre Tine DESPRETINE
Beyoncé ft Jay Z - Crazy in Love INLOVE
Outkast - Hey Ya HEY
Jamelia - Superstar SUPERSTAR
Anastacia - Sick and Tired SICK
U2 - Vertigo VERTIGO
Despina Vandi - Opa OPA
Paulina Rubio - Te Quise Tanto QUISE
The Rasmus - In The Shadows SHADOWS
Black Eyed Peas - Shut Up SHUT
REFRÕES Escreve BITLETRA e o CÓDIGO da música que queres saber o refrão e ENVIA para o 3939. 1€. Ex: BITLETRA DRIVING
SONS REAIS
Escreve PSMSOM, CÓDIGO e MARCA DO TELEMÓVEL.
EX: PSMSOM JOVEM ALCATEL
EXPLOSAO
TOQUES COM VOZ
"GOOOLO" GOLO
"OH GROSSA ATENDE" GROSSA
"AH PORQUE É JOVEM E TAL" JOVEM
3939 SERVIÇOS DE TEXTO 1€
¡Sexo sem limites!
TERMÓMETRO do AMOR!
A Vossa relação vai ficar ao RUBRO!
Paixão
Amor
Carinho
Descobre a temperatura da vossa relação a cada dia: amor, sexo e muito mais!
Envia PSMTERMOMETRO seguido do teu nome e do dele/a para o 3939.
EX: PSMTERMOMETRO ANA MARIO
NOVO
ANEDOTAS
Aprende as MELHORES ANEDOTAS e diverte-te com os amigos!
ALENTEJANOS, CUMULO, TROLL, LOIRAS, MACHISTAS, FEMINISTAS, PEDRINHO
Ex: PSMANEDOTA TROLL
Envia a tua SMS para o 3939.
DINÂMICOS
As tuas mensagens ganham vida!
SÓ PARA NOKIA
AMOR: AMOTE, ANJO, MILBEIJOS, CUPIDO, LINDO
HUMOR: VIRUS, CERVEJA, EXPLOSAO, ACORDA, FOGO
PICANTE: STRIP, QUERES, BRINCADEIRA, ORAL, TAMANHO
Ex: PSMDINAMICO STRIP
Envia a tua SMS para o 3939.
TOP CORES
Escreve PSMCOR, CÓDIGO e MARCA DO TELEMÓVEL.
EX: PSMCOR AMIGOS MOTOROLA
HORROR FOFOS BOOTS CORACAO AMIGOS DENTES
AMOR
QUERES APAIXONADOS BEIJINHO CORACAO8 CORACAO12 CORACAO6
GRAFFITIS
GRAFFITI2 GRAFFITI13 GRAFFITI1 GRAFFITI14 GRAFFITI4 GRAFFITI8
SÍMBOLOS
ANGEL ADDICT BABE DISCO CRAZY HOT
ANIMADAS
DESTAQUE
Escreve PSMANIMADA, CÓDIGO e MARCA DO TELEMÓVEL.
EX: PSMANIMADA BEIJOCA SHARP
PECAS AQUARIO CHOQUE FUTEBOL2
COMEDIA GOLFINHO4 ELETIRA2 TOP22
INSCREVE-TE JÁ!
Como membro do nosso Klub tens direito a vários conteúdos multimédia* por apenas 1€, enviando os teus pedidos para o 3939!
Recebes informação exclusiva, gratuitamente!
PASSATEMPO KABAZ
Membros do KLUB têm o dobro das possibilidades de ganhar (participantes VIP)... Aproveita já!
ENVIA PSMKLUB PARA O 3939! Por apenas 1€
Estes prémios espectaculares podem ser teus!!! Habilita-te! Envia PSMKABAZ para o 3939!
KLUB TOPMÓVEL
* Toques, Polis, Imagens, Logos, Cores e Animadas
Consulta o regulamento em www.topmovel.pt/klub
TOPMÓVEL é uma marca da iTouch Movilisto Portugal Rua Vítor Cordon, 37, 6º Esq, Lisboa.
CONFIGURA O TEU TELEMÓVEL MULTIMÉDIA PARA RECEBERES IMAGENS A CORES, ANIMADAS, POLIFÓNICOS, SONS REAIS, FUNDOS E JOGOS JAVA, TENS QUE TER O SERVIÇO WAP ACTIVO. CONSULTA O TEU OPERADOR. VERIFICA A COMPATIBILIDADE DOS SERVIÇOS 3993 NO MANUAL DO TEU TELEMÓVEL E/OU EM WWW.TOPMOVEL.PT.
ATENÇÃO: PEDIDOS ERRADOS, REPETIDOS E PARA MODELOS NÃO COMPATÍVEIS TAMBÉM SÃO PAGOS! TODOS OS SERVIÇOS ANUNCIADOS TÊM O CUSTO DO IVA INCLUÍDO
APOIO AO CLIENTE CLIENTESTOPMOVEL@HOTMAIL.COM OU ENVIA SMS (CUSTO DE ACORDO COM O SEU TARIFÁRIO) PARA 96 951 6140.

O ELENCO DE MGS 4

De *MGS 4* concretamente, Kojima só mostrou uma imagem com algumas personagens do jogo. Em baixo fica a análise a cada uma das figuras.

VAMP

Como o seu nome indica, os poderes de Vamp fazem lembrar os dos vampiros, e o facto de aparecer escondido no final de *MGS 2* apesar de ter sido morto três vezes reforça essa idea. Esperamos descobrir mais sobre ele em *MGS 4*.

MERYL SILVERBURGH

O primeiro *MGS* para PS one tinha dois finais diferentes, um em que Meryl sobrevivia e outro em que morria. Porém, o fim oficial é que Meryl conseguiu de facto abandonar Shadow Moses com sucesso, embora não tenha participado na história de *MGS 2*. Qual será o seu papel agora?

RAIDEN

O mal-amado de *MGS 2* regressa em *MGS 4* e o seu papel é importante. A sobrevivência do filho de Olga depende também da sua e os segredos sobre os Philos... perdão, Patriots. Na imagem de corpo inteiro, Raiden segura um bebé: será o de Olga ou um seu com Rosemary?

REVOLVER OCELOT + LIQUID SNAKE

Se acabaram *MGS 2* já sabem que o "irmão" de Snake, Liquid Snake, ainda vive através do braço implementado em Ocelot. Ambos fugiram num Metal Gear Ray, mas Snake ainda conseguiu colocar um detector no Mech gigante.

SOLID SNAKE

Palavras para quê? É Solid Snake, o grande herói da série, e será a personagem jogável de *MGS 4* (confirmado pelo próprio Kojima). Na imagem de corpo inteiro Snake parece ter um fato novo, equipado com lâminas. Além disso, aparenta ter envelhecido um pouco.

HAL EMMERICH (OTACON)

O criador de Metal Gear conheceu Snake em *MGS* e ajudou-o em *MGS 2*. Otacon é provavelmente a personagem que mais sofreu em toda a série, já que viu o seu grande amor, Sniper Wolf (*MGS*) e a sua própria irmã, Emma (*MGS 2*), perderem a vida.

BIG BOSS

OK, não temos a certeza, mas parece imenso. Primeiro porque tem a pala característica de Big Boss, e depois porque a foto de corpo inteiro mostra um homem em condições precárias, como se de um cadáver se tratasse. Esperemos que o herói de *MGS 3* regresse.

NAOMI HUNTER / OLGA GURLUKOVICH (?)

A figura não permite opiniar com exactidão sobre quem será, mas nós pensamos que a dúvida estará entre Naomi Hunter de *MGS* e Olga Gurlukovich de *MGS 2*. Naomi e o seu vírus Fox Die podem regressar em grande, enquanto que o filho de Olga permanece com os Patriots.

METAL GEAR SOLID 4

Ninguém imaginava o impacto que teria o incrível novo trailer de Hideo Kojima no público da E3.

Além de estar envolvido em *MGS 4*, Kojima ainda assumiu a função de director de produção, deixando Ken-Ichiro na sombra. Porquê? "Era preciso," revela Kojima. "A PS3 promete gráficos e som equiparados ao que se faz em Hollywood." Como realizador de filmes frustrado, o apelo da PS3 foi demasiado forte para resistir, enquanto a sua veia de brincalhão se terá sentido atraída pelas espantosas opções de conectividade da consola. Kojima até referiu a possibilidade de usar a PSP para interagir com os jogos de PS3, mas nada de detalhes. Confessou que precisava de trabalhar mais para criar cenários "vivos" na PS3, antes de mostrar um estranho trailer de *MGS 4*.

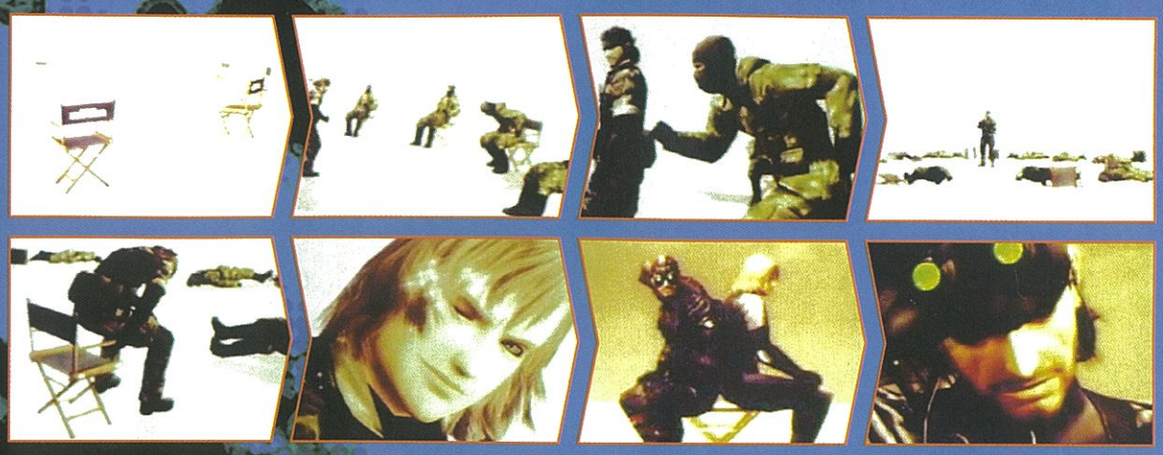
O trailer abre com hordas de guardas incrivelmente bem animados em combate numa vastidão branca. De repente, a câmara recua e vemos Snake a erguer-se atrás de um edifício. Antes que tenhamos tempo de respirar, o edifício é atingido por um ataque aéreo e Snake põe-se em fuga. O que se segue é realmente bizarro. Os guardas perseguem Snake até um círculo de cadeiras, onde decorre um tipo de "jogo da cadeira" dos nossos tempos de infância, até só restar uma; Snake mata toda a gente que está dentro do círculo e senta-se. Entram os créditos e o ecrã fica preto.

De repente, Snake tira a máscara. É Raiden! A multidão assobia e vaia. Então aparece outra cadeira com as palavras 'Main Star'. Raiden prepara-se para se sentar quando – e ninguém previa isto – Sam Fisher aparece no horizonte. O público enlouquece. Fisher irrompe, luta com Raiden, atira-o de um penhasco e senta-se. E tira a máscara para revelar... Solid Snake, a verdadeira estrela de *MGS 4*! Quando ele saca de um charuto, é o delírio!

Factos: o jogo está situado vários anos depois de *MGS 2* e contará com a presença de velhos conhecidos como Meryl e Ocelot. O online está confirmadíssimo, com batalhas para equipas em que um jogador faz de Snake. Uma câmara 3D de exploração livre parece assegurada, e Kojima defende que o trailer continha muitas pistas sobre a orientação de *MGS 4*.

É a loucura. Mas é típico de Kojima; ele simplesmente não consegue deixar a série. O jogo para PS3 ainda está em desenvolvimento e o trailer que vimos estava a correr com o motor gráfico de *MGS 3*, mas ficámos em pulgas.

BATALHAS DE EQUIPAS E EXPLORAÇÃO LIVRE ONLINE.



BLACK

O objectivo da Criterion para *Black* é simples: "pretendemos que seja o melhor FPS de sempre para consolas". E pelo que nos foi dado a observar, não estão longe da verdade.

O gigantesco stand da Electronic Arts escondia uma pérola. Longe dos olhares curiosos, numa das salas no piso superior, a editora norte-americana apresentou à porta fechada um impressionante jogo de acção na primeira pessoa. O seu nome é simplesmente *Black*.

Desenvolvido pelos estúdios da Criterion, os criadores da aclamada série *Burnout*, estamos perante aquele que poderá vir a ser considerado como o *Half-Life 2* da PlayStation 2.

O argumento de *Black* coloca-nos num cenário de guerra num futuro próximo na Europa de Leste, na pele de um ex-operacional das forças especiais Black Ops que tem como missão resgatar os seus camaradas de armas.

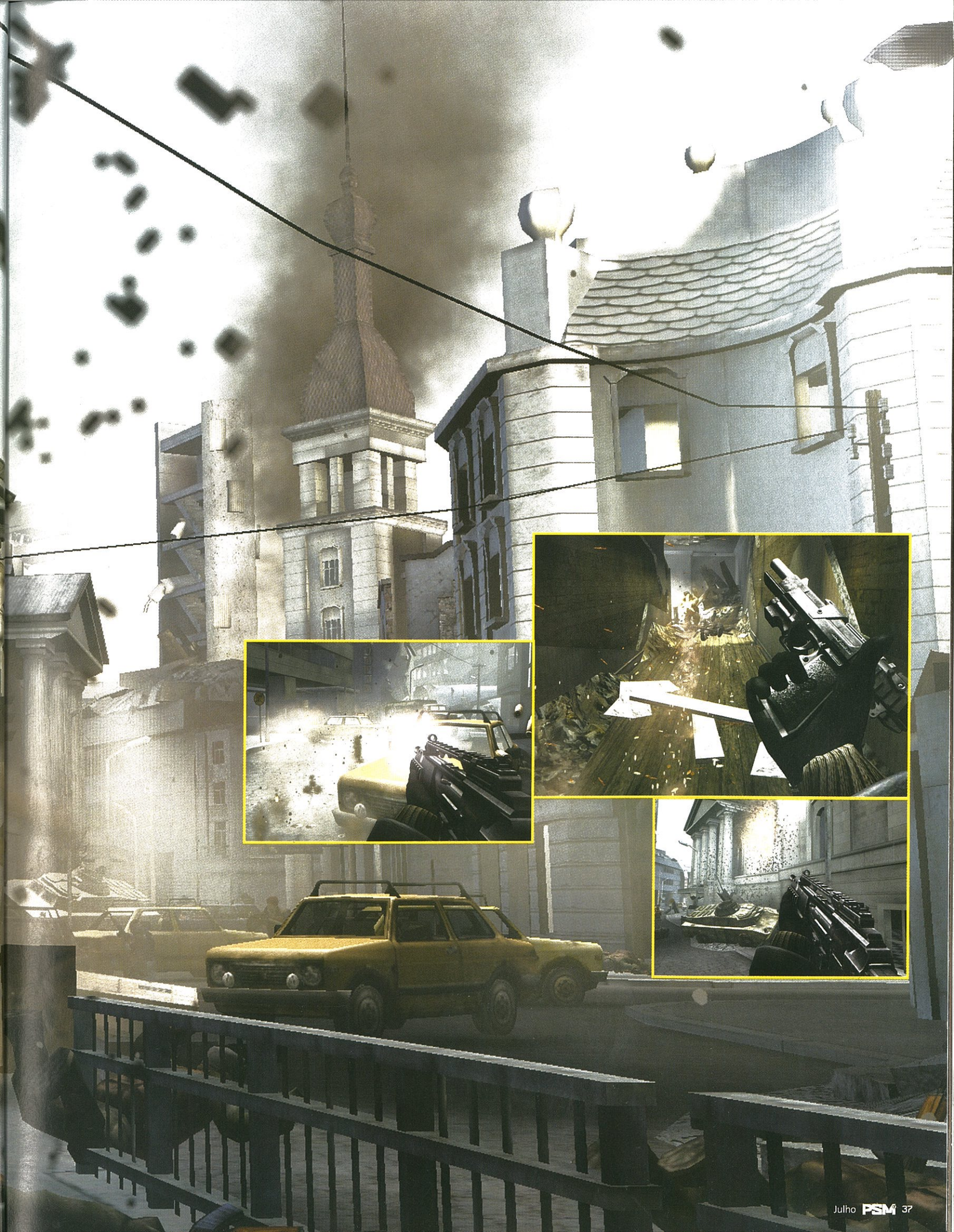
O poder de fogo impressionante que a nossa personagem possui origina um nível de acção frenética e destruição inigualável, muito por força do poderoso arsenal disponível – composto por cerca de 15 armas que vão desde pistolas, caçadeiras, metralhadoras a granadas ou bazookas –, algo que pudemos constatar na missão (City Assault) que vimos na demo do jogo.

Utilizando uma versão optimizada do motor de jogo de *Burnout Takedown*, *Black* oferece um grafismo impressionante, muito fluido e repleto de pormenor. Todos os elementos presentes no cenário são totalmente destrutíveis. Esta dinâmica de jogo é potenciada pelo alto grau de realismo das animações e pelo poderoso motor de física, que simula com veracidade o comportamento de todos os objectos (ex: a explosão de um carro ou a demolição de um edifício).

Além da vertente gráfica, outro pormenor que nos impressionou em *Black* foi a qualidade dos efeitos sonoros, fazendo com que o jogo adquira outra dimensão. Tudo é real e impactante, desde o estrondo das explosões ao ruir de um edifício, passando pelos diferentes sons do impacto dos projécteis nos vários tipos de superfícies.

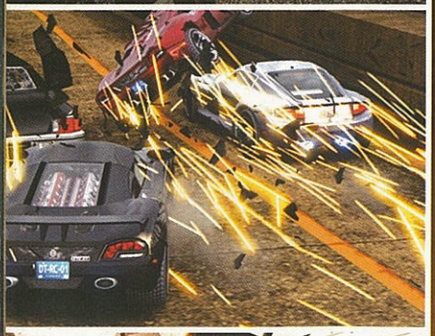
Black é uma experiência apenas para um jogador (não existirá componente online) e encontra-se ainda em desenvolvimento, tendo lançamento previsto para o início do próximo ano.

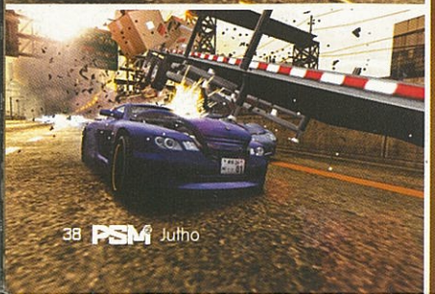
TODOS OS CENÁRIOS SÃO TOTALMENTE DESTRUTÍVEIS.



BURNOUT REVENGE

A Criterion prepara-se para lançar mais um excelente jogo de corridas.





Depois de *Takedown* muitos dos utilizadores de PlayStation 2 pensaram que seria impossível fazer evoluir ainda mais a série *Burnout*. Pelos vistos estávamos todos enganados... e muito.

A maior evolução da série *Burnout* aponta sem qualquer tipo de dúvida para o visual. Toda a experiência deixou de apresentar o aspecto colorido e de vertente *arcade* que tem caracterizado os últimos episódios. A orientação do *look* aponta para uma onda muito mais realista, pormenor que oferece ainda mais dramatismo ao embates espectaculares que fizeram de *Burnout* a grande referência deste género.

Relativamente à jogabilidade, também vão existir muitas novidades para interiorizar. O esquema Revenge potencia ainda mais o esquema de "vinganças" que tinha sido apresentado no título anterior. Depois de um Takedown vamos querer "sangue no asfalto", tanto na experiência online como offline. Preparem-se por isso para uma evolução da IA, ainda mais agressiva e sensível a todas as nossas movimentações.

Não é assim por acaso que o Crash Breaker passe a ser uma opção universal dentro do jogo, passível de ser utilizada em todos os modos e a qualquer momento das corridas. Para aqueles com menos memória, este Crash Breaker é a opção que em *Takedown* nos possibilitava rebentar a nossa viatura nos Crash Events e que agora é possível utilizar após cada Takedown.

Outra das grandes alterações é o facto de não existirem tantos acidentes por colisões com o trânsito local. O sistema de Crash para estes veículos estava, na versão que foi possível jogar na E3, muito menos sensível, pormenor que oferecia ainda mais fluidez às corridas (só resta saber se em termos gerais faz melhorar, ou não, a experiência de jogo).

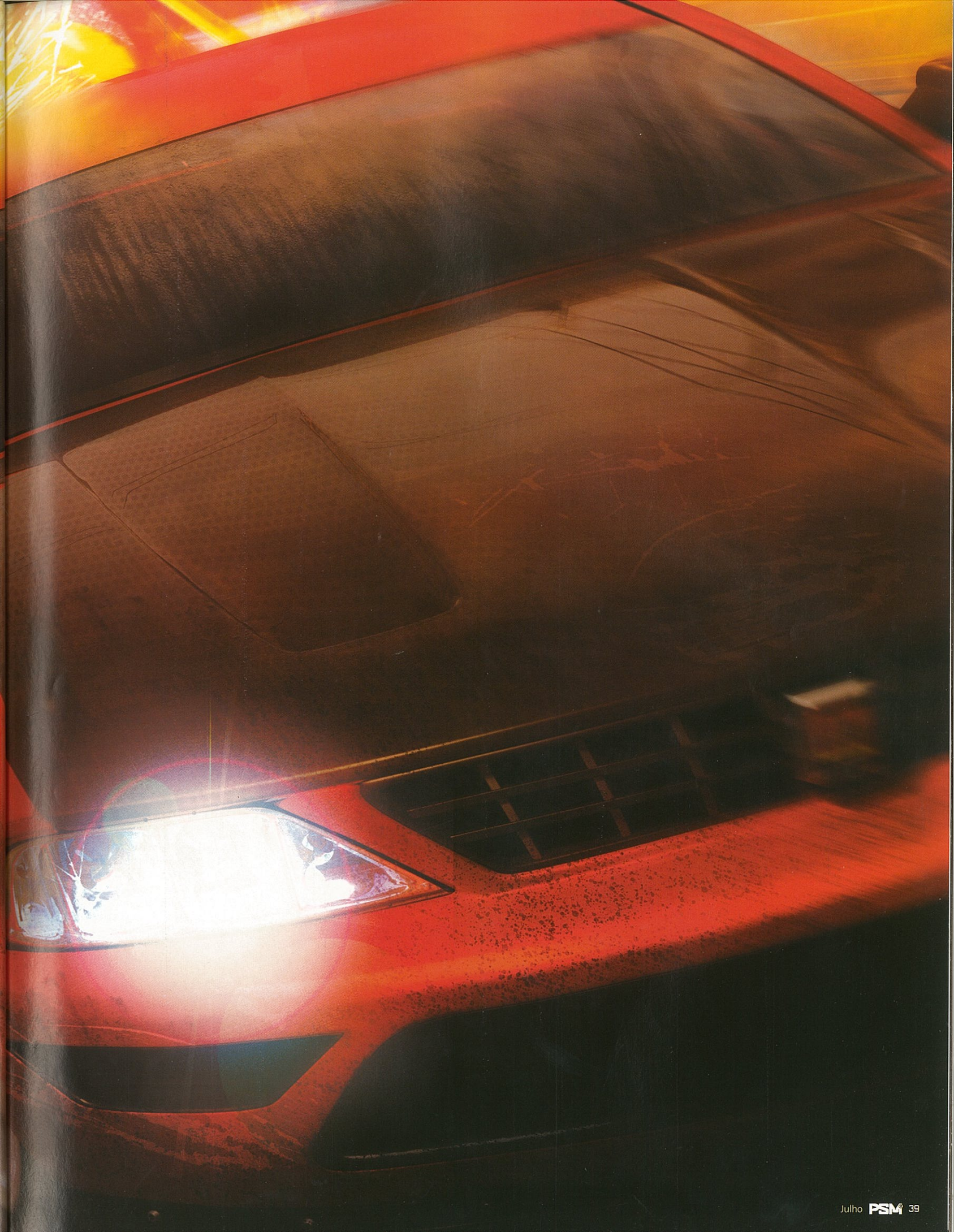
Este pequeno pormenor não é irrelevante, pois na verdade altera por completo a nossa forma de conduzir. Agora só resta saber se para melhor (apesar de termos testado o jogo por largos minutos, não ficámos com uma ideia exacta relativamente a este tema).

Tinha sido já divulgado que para este *Revenge* iriam estar disponíveis três localizações – tal como no anterior. Podem contar por isso com as cidades de Detroit, Roma e Tóquio no World Tour, modo principal de jogo.

Quanto ao online, o Revenge Mode vai ser o centro das atenções. Apesar de não se vislumbrar no horizonte grandes alterações aos modos de jogo existentes, a Criterion já prometeu que também no jogo por banda larga o esquema de vinganças deverá ser levado até aos limites.

Pelo que pudemos ver durante esta edição da E3, *Burnout Revenge* é uma evolução significativa da série. Graficamente aumentou o realismo, o que significa choques ainda mais potentes, podendo ser o bastante para que os seguidores se sintam satisfeitos com esta nova direcção. Gostámos muito do que vimos em LA, até porque somos fãs confessos da série.

GRAFICAMENTE REVENGE ESTÁ AINDA MAIS REALISTA.



OS ÚNICOS ADVERSÁRIOS TÊM DIMENSÕES GIGANTESCAS.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Jogámos o que pode ser um dos mais belos jogos da PlayStation 2.

Para muitos *ICO* foi um dos melhores jogos de sempre da PS2. Não é por isso de estranhar que *Shadow of Colossus* fosse um dos títulos mais aguardados da E3.

Neste épico vamos encarnar um cavaleiro errante, que encontra uma pequena menina quase sem vida num altar. O nosso herói rapidamente se apercebe que a jovem está sem alma e, seguindo uma voz misteriosa vinda dos céus, entra numa sombria aventura cujo objectivo final será derrubar os Colossi, monstros guardiões da mente da nossa protegida.

Ao nosso lado estará constantemente Argo, o nosso cavalo e a única personagem do jogo em que realmente podemos confiar. Argo vai permitir explorar uma imensidão de cenários e também ajudar na resolução de puzzles.

Infelizmente estava apenas disponível na feira uma pequena demo, que nos colocava frente a frente com um ser de dimensões inacreditáveis (estamos a falar de algo 50 vezes maior que a nossa personagem). O objectivo passava por escalar por este monstro acima enquanto ele deambulava furiosamente (foi confirmado pela equipa de desenvolvimento que a grande maioria dos monstros vão ser realmente colossais, com fraquezas e poderes diferentes para estudar). Para além de já ser difícil escalar uma criatura do tamanho de um prédio, a mecânica do jogo parece basear-se em descobrir as pontos fracos da criatura para facilitar a escalada. E nem todas as partes do corpo dos Colossi são possíveis de agarrar, por isso temos de descobrir qual a melhor maneira de ultrapassar estes obstáculos (normalmente com o recurso à nossa espada). Graficamente é soberbo. Os modelos dos monstros são geniais e os cenários verdadeiras obras de arte. Esperem mais nas próximas edições.

PRINCE OF PERSIA KINDRED BLADES

Depois de uma sequela sombria, o Príncipe solta definitivamente o seu lado negro.

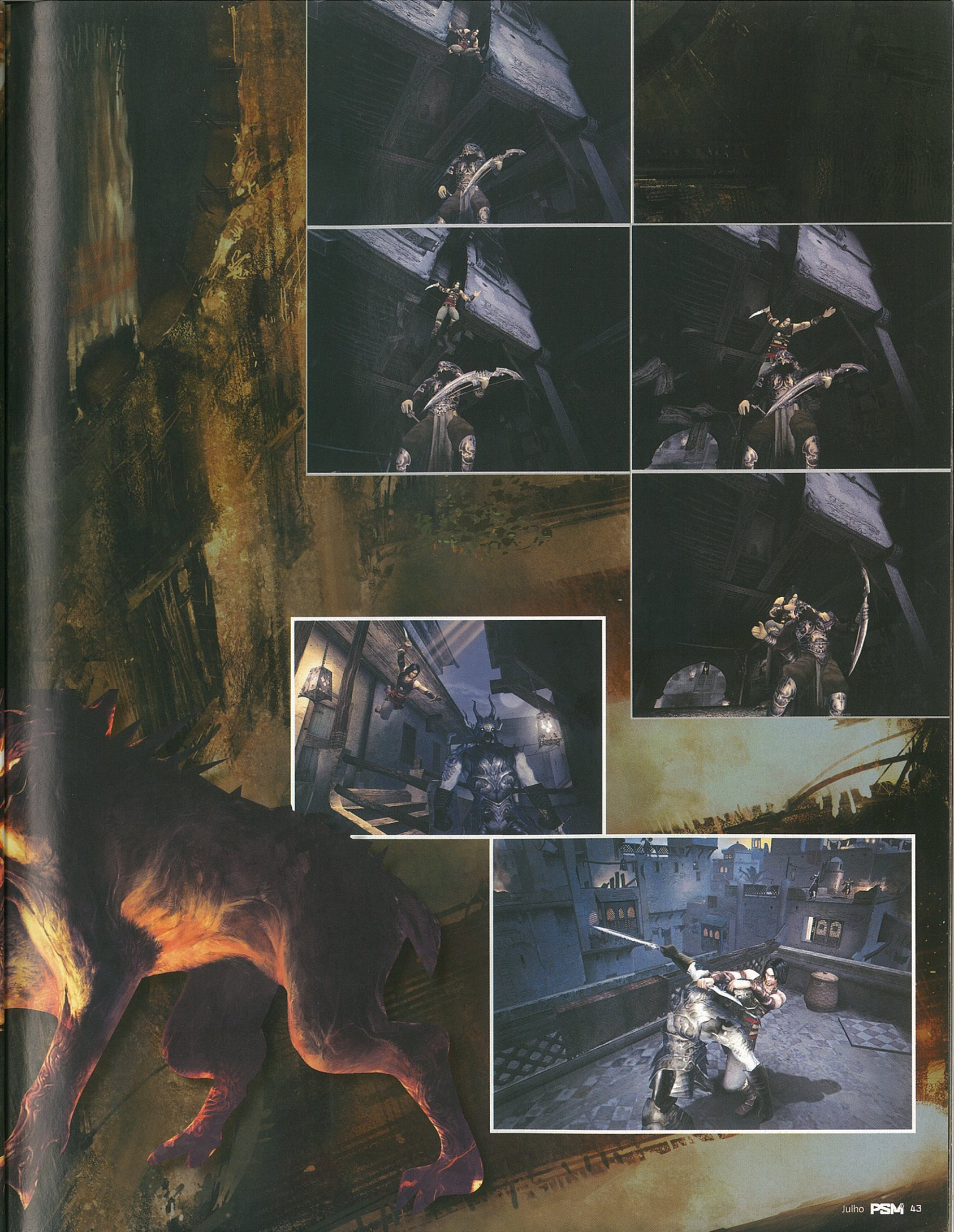
Cada vez estamos mais gratos pela decisão de terem ressuscitado o clássico *Prince of Persia*. Desde *Sands of Time* que tem sido uma presença habitual na nossa lista de compras de Natal. E se a sequela do ano passado investiu numa abordagem mais sombria, o novo *Kindred Blades* dá um passo ainda mais à frente.

Decididamente, o Príncipe já não é o herói jovem e "inocente" do primeiro capítulo, transformado-se cada vez mais num guerreiro mais maduro, mais feroz e mais implacável. Tanto que em *Kindred Blades* podemos jogar como o Príncipe normal, ou como a encarnação do seu lado negro, o Dark Prince (é o que dá quando se anda a abusar com as Areias do Tempo). Cada uma destas personagens oferece uma jogabilidade bastante distinta. O Príncipe clássico permite tirar mais partido de todas as suas capacidades atléticas. É com ele que vamos poder percorrer, livremente, os telhados da cidade da Babilónia. O que não significa que, quando a necessidade o exige, o Príncipe não consiga dar conta de si, mesmo nos combates. É mesmo possível, com um movimento acrobático bem calculado, matar um inimigo com apenas um golpe. Mas as mortes furtivas parecem ser mais uma especialidade do impiedoso Dark Prince. Munido de uma estranha arma chamada Daggertail (basicamente uma corrente com uma lâmina), o Dark Prince prefere as sombras e apanhar os inimigos desprevenidos, normalmente com decapitações à mistura. A alternância entre estas duas personagens também é curiosa. Para mudar para Dark Prince temos de procurar alguma fonte de fogo, ao passo que a regressão para a forma mais normal é feita através da água revitalizante. Algo nos diz que vamos poder encontrar ambas em localizações estrategicamente pensadas pela equipa de desenvolvimento.

Ainda no que toca à jogabilidade, os poderes das Areias do Tempo continuam a ser uma presença obrigatória, permitindo voltar atrás na acção se as coisas correrem menos bem. O combate Free-Form também é já uma marca registada e pareceu-nos alvo de algumas melhorias. Mas a grande novidade prende-se com secções em que vimos o Príncipe a conduzir uma biga puxada por dois cavalos, numa corrida desenfreada pelas ruas estreitas da Babilónia, evitando obstáculos, cair pelo penhasco que ladeia o caminho ou lutando contra inimigos.

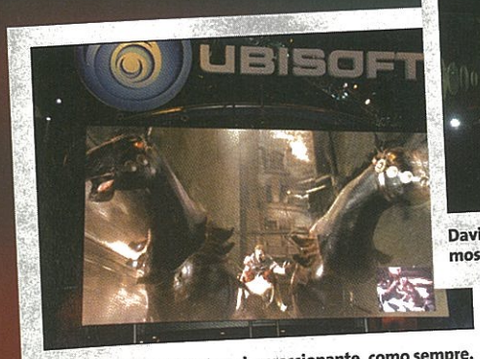
Não é que *Prince of Persia Kindred Blades* venha a ser uma autêntica revolução. Mas dá continuidade a uma das nossas aventuras favoritas. A história começa imediatamente após o final de *Warrior Within*, o que lhe dá cada vez mais o estatuto de um épico. E depois ainda vai contar com a presença de Kaileena (não sabemos se durante muito tempo, mais não queremos revelar muito), modelada a partir das curvas de Monica Belluci.

DUAS PERSONAGENS COM ESTILOS MUITOS DIFERENTES DE JOGO.



Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2



O stand da Ubisoft estava impressionante, como sempre. Um ecrã gigante passava, regularmente, o trailer do novo *Prince of Persia Kindred Blades*.

David Perry, produtor de *Path of Neo*, mostrou-nos os segredos no novo *Matrix*.

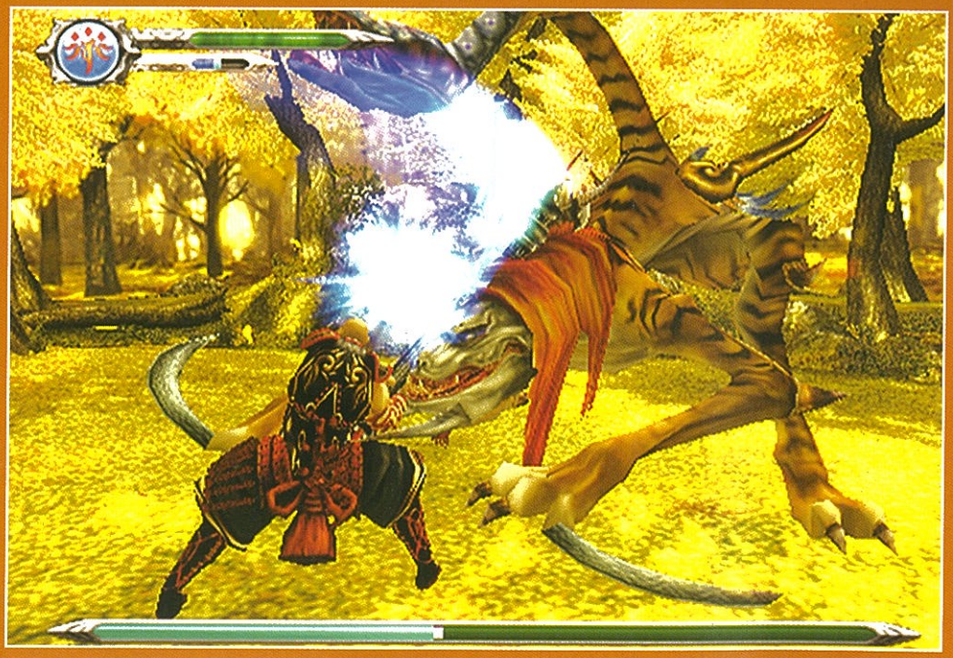
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTANCE

Produtora: Kojima Productions ■ **Editora:** Konami ■ **Lançamento:** A anunciar

Como fizera anteriormente com *Metal Gear Solid 2*, Hideo Kojima está a trabalhar numa versão recheada de extras do último episódio da série.

Os fãs de Snake poderão viver novas aventuras e explorar novas aspectos de *Snake Eater* com *Subsistance*. Além do jogo original, esta versão contará com alguns novos modos. *Subsistance* contempla agora uma nova perspectiva de câmara – que Kojima apelidou de câmara 3D – que oferece um campo de visão mais alargado, e pela primeira vez na história da série temos a inclusão da vertente online, onde encontramos modos de jogo como Team Battle ou Snake and Enemy, onde um jogador veste a pele de Snake e o outro tenta impedir que o seu adversário cumpra com sucesso a missão escolhida. Segundo Hideo Kojima, o produtor e mentor da série, "o novo modo de batalha online de *Metal Gear Solid 3: Subsistence* oferece imensas novas possibilidades à saga".

Ainda nas novidades de *Subsistence*, podem contar com níveis adicionais para o curioso modo Snake vs Monkey (em que enfrentamos os macacos da série *Ape Escape*). Finalmente, contém também as versões integrais dos clássicos *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake*, editados apenas no Japão para a consola MSX2. Nós nunca nos fartamos de *MGS* e por isso estamos bastante entusiasmados com mais este presente de Kojima.



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

Produtora: Game Republic ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento:** Setembro

Um novo jogo de acção de inspiração japonesa com aspirações a roubar o trono de *Onimusha*. E pode muito bem conseguir.

Apesar de desconhecido, *Genji* vem muito bem referenciado. Este é o novo projecto da Game Republic de Yoshiki Okamoto, responsável por títulos como *Street Fighter II*, *Resident Evil 2*, entre outras pérolas da Capcom que, curiosamente, se encontra agora a desenvolver jogos para a Xbox 360.

Genji é passado no século XII, no Japão, e utiliza uma das lendas orientais mais famosas como inspiração, conhecida como "Tale of Genji".

Existem duas personagens jogáveis, Benkei e Yoshitsune, com níveis divididos entre elas ou a possibilidade de escolher qual queremos controlar em determinada missão. Existe um sistema de evolução das características das personagens e a oportunidade de utilizar várias armas e armaduras. A acção é frenética e podemos dar uso a várias combos e movimentos espectaculares. Aliás, estes foram coreografados por um dos maiores entendidos na matéria no Japão. O objectivo é imprimir no jogo um ambiente próximo dos filmes de artes marciais. Existe também uma habilidade especial apelidada de Wind's Eye, que permite abrandar o tempo e contra-atacar os golpes dos inimigos (normalmente com resultados sangrentos).

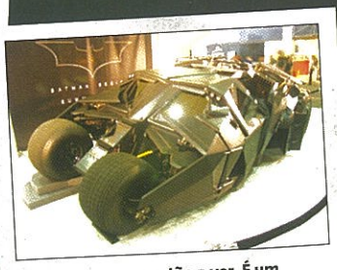
O jogo também despertou a nossa curiosidade pela qualidade técnica que já apresenta. As animações estão muito bem conseguidas e com uma fluidez fantástica. E os cenários são realmente deslumbrantes, com um colorido constante e repletos de detalhes, que nos remetem para as pinturas orientais.

Genji foi uma das agradáveis surpresas desta edição da E3. Parece-nos um título de acção de excelente qualidade e prometemos que o vamos ter debaixo de olho.

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

Parte do sempre concorrido stand da Sony, com um excelente ecrã gigante.



É isso mesmo que estão a ver. É um modelo à escala real do novo Batmobile.

FINAL FANTASY XII

Produtora: Square Enix ■ **Editora:** Square Enix ■ **Lançamento:** 2006

Um dos títulos mais esperados da PS2 foi também um dos grandes ausentes. *FF XII* apenas marcou presença em vídeo.

Durante a apresentação da Sony America, o presidente da Square Enix, Yochi Wada, revelou que o tão aguardado *Final Fantasy XII* só irá vir a luz do dia no ano fiscal de 2006, no mercado americano, pelo que um lançamento ainda este ano parece ser uma hipótese descartada. Estranhamente, o jogo apenas foi mostrado sob a forma de um novo vídeo, (de excelente qualidade, como todos os outros já revelados anteriormente) apesar de na edição da E3 do ano passado ter existido uma versão jogável. Por isso mesmo, pouco mais se sabe sobre o novo capítulo da saga *Final Fantasy*, para além da reformulação do sistema de combate. Desta vez não vão existir tempos de carregamento entre os cenários normais e as cenas de batalha. De igual forma, podemos alternar entre o universo de jogo e as batalhas, algo que a Square apelida de ADB (Active Dimension Battle). Esperamos mais detalhes em breve.

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

Produtora: Gray Matter ■ **Editora:** Activision ■ **Lançamento:** Novembro

Depois do êxito de *Finest Hour*, a saga *Call of Duty* prepara-se para mais um regresso em grande.

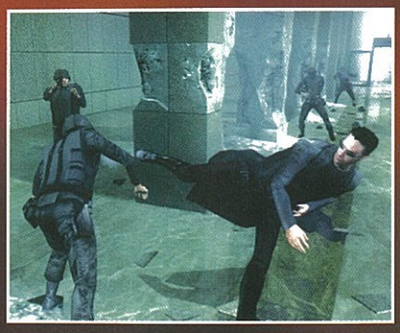
O stand da Activision não deixava enganar. *Call of Duty 2: Big Red One* é uma das grandes apostas da editora norte-americana para o final do ano. E pelo que observámos tem razões de sobra para confiar no sucesso deste novo episódio do seu FPS de eleição. A segunda incursão da série na nossa consola favorita promete oferecer mais uma experiência de guerra intensa e realista. Desta vez, integramos a lendária I Divisão de Infantaria Americana, conhecida como Big Red One – sempre a primeira a ser chamada para as missões mais perigosas –, seguindo os seus feitos heróicos ao longo de diversos cenários como a invasão do Norte de África, a batalha da Sicília ou o Dia D.
O desenvolvimento ficou a cargo da experiente Gray Matter, que já havia produzido a expansão para PC, *Unitted Offensive*.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Produtora: EA ■ **Editora:** EA ■ **Lançamento:** Novembro 2005

Um dos jogos de carros mais populares destes últimos tempos estava jogável na E3, em apenas uma recta, mas deu para sentir o seu poder.

A evolução da série *Underground* não dá sinais de tirar o pé do acelerador. Em *Most Wanted* os estúdios da EA Canada, que desenvolvem este título, voltaram a apostar no *tuning* e na personalização total dos bólides.
Os confrontos com outros rivais e as fugas à polícia (o regresso às origens de *Need for Speed*) ganham ainda mais importância num jogo onde a nossa reputação, num sistema que consegue sempre evoluir todos os anos, é posta à prova ao virar de cada esquina.
Convém ainda dizer que a mecânica de jogo é muito similar à do ano anterior, com uma cidade gigantesca – que nos permite uma livre circulação entre as diversas áreas – a servir de palco para todos os aceleras virtuais poderem dar o melhor de si mesmos. A popularidade deste franchise não pára de crescer de ano para ano e estamos convencidos que *Most Wanted* vai dar seguimento à tradição.



THE MATRIX: PATH OF NEO

Produtora: Shiny Entertainment ■ **Editora:** Atari ■ **Lançamento:** Final 2005

Tomámos a pílula vermelha e descobrimos o verdadeiro potencial do novo jogo baseado na trilogia *Matrix*.

Apesar de *Enter the Matrix* não ter deixado muitas saudades, Dave Perry, da Shiny, parece apostado em fazer um jogo *Matrix* que realmente valha a pena. Pelo menos agora vamos poder jogar como Neo, ao longo dos momentos mais marcantes da trilogia de filmes dos irmãos Wachowski. Isto inclui o confronto com centenas de Agentes Smith, como Dave Perry fez questão de nos mostrar. A quantidade de personagens no ecrã é, de facto, espantosa e o jogo parece-nos bastante promissor. Graficamente, *Path of Neo* está bastante bom. O responsável pelos *storyboards* dos filmes ficou encarregue de dar um "tratamento" especial aos cenários e a qualidade nota-se. Aliás, a colaboração com os envolvidos neste fenómeno do cinema é notório, desde os actores como Keanu Reeves, Carrie-Anne Mosse e Lawrence Fishburne, assim como dos próprios Wachowski.
Tivemos a oportunidade de jogar um dos níveis do jogo (a sequência em que Neo e Trinity invadem o edifício onde Morpheus está preso, no primeiro filme) e ficámos com boas impressões. Ainda existe algum trabalho a fazer, mas os cenários destrutíveis e a capacidade de utilizar todas aqueles movimentos típicos de *Matrix* deixam antever algo de bom.

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Produtora: Midway ■ **Editora:** Midway ■ **Lançamento:** Outono

A sequela de uma das maiores surpresas do ano passado está a preparar-se para ganhar o destaque que merece.

Somos fãs incondicionais do primeiro *Suffering*, e por isso, foi com bastante entusiasmo que experimentámos a sequela que a Midway está a preparar. Se no campo do ambiente assustador e alucinado *Ties That Bind* parece manter o legado do jogo original (o que não é negativo, antes pelo contrário), as grandes novidades surgem no campo gráfico e na jogabilidade. Esta sequela parece-nos com um visual mais polido, mas mantendo aquele aspecto visceral (com paredes manchadas de sangue, imagens quase subliminares e criaturas simplesmente horrendas) que nos deliciou no ano passado. O controlo de Torque também nos pareceu melhorado e a capacidade de nos transformarmos no seu alter-ego tem agora vários níveis de brutalidade, consoante os nossos actos.

DRAGON QUEST VIII

Produtora: Level 5 ■ **Editora:** Square Enix ■ **Lançamento:** Novembro

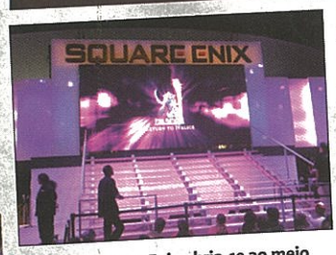
Finalmente está previsto para território europeu a edição do oitavo episódio de um dos mais populares RPG de sempre no Japão.

Com o subtítulo *Journey of the Cursed King*, este novo episódio da série que já vendeu mais de três milhões de unidades no Japão introduz inúmeras novidades, como a passagem para 3D ou a estreia na 128 bits da Sony. *Dragon Quest VIII* emerge-nos numa trama misteriosa e intricada que nos relata a *quest* do jovem Yangus e dos seus fiéis companheiros para salvar o reino das garras do poderoso Dhoulmagus.

Na tradição dos RPG da Square, o sistema de combate decorre por turnos, em que o jogador pode optar por atacar o grupo de inimigos ou um em particular, consoante a sua especialidade ou o grau de perigosidade do adversário. Com o decorrer da aventura, a nossa *party* adquire pontos de experiência que lhe permitem melhorar as suas capacidades de combate e magia.

O desenvolvimento do jogo foi entregue à Level 5, que já nos havia oferecido *Dark Chronicle*, que criou, com a ajuda de Akira Toriyama, o artista responsável pela série de *comics* de *Dragon Ball*, um deslumbrante universo em Cel Shading, repleto de vida, cidades, masmorras, florestas, rios e imensos espaços abertos. Para a versão europeia, a Square Enix gravou de novo todas as vozes, agora com vários sotaques europeus, que contribuem para enriquecer a narrativa. Um RPG épico em perspectiva que aguardamos com muita ansiedade.

Logo à entrada do West Hall, um enorme cartaz avisa para a chegada da PS3.



O ecrã da Square Enix abria-se ao meio para dar entrada para o auditório.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Produtora: Capcom ■ **Editora:** Capcom ■ **Lançamento:** 2006

Depois de encerrada a trilogia com Samanosuke, a Capcom volta a investir num *Onimusha* com uma nova personagem.

Não é só no protagonista que o novo *Onimusha* difere dos seus antecessores. Para além de controlarmos Soki, a personagem principal, podemos escolher uma outra personagem para nos acompanhar até o campo de batalha. Este aliado pode ser controlado pela IA, à qual podemos dar ordens simples, mas também podemos assumir o seu controlo de forma automática, passando Soki a assumir o papel de aliado. Também existe a hipótese de efectuar ataques combinando os poderes das duas personagens. Durante a E3, experimentámos um nível em que, para além de Soki, era possível controlar Akane, uma guerreira capaz de utilizar um poder especial denominado Oni Eye. Confessamos que o primeiro contacto nos deixou algo apreensivos, mas somos sempre a favor da mudança, pelo que o novo *Onimusha* pode vir a surpreender.

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

Produtora: Crystal Dinamics ■ **Editora:** Eidos ■ **Lançamento:** Novembro

Depois do seu período mais conturbado, Lara Croft tenta renascer das cinzas na sua nova aventura.

Depois de um dos mais catastróficos episódios da sua carreira (estamos obviamente a falar de *Angel of Darkness*) a menina Croft mudou-se de malas e bagagens para os estúdios da Crystal Dynamics, onde está a sofrer uma autêntica regressão temporal. Ou não estivesse Toby Gard, o responsável pela aventura original, encarregue do desenvolvimento de *Tomb Raider: Legend*.

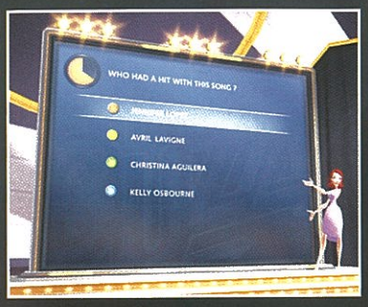
Esta nova aventura de Lara Croft vai ao encontro da velha mecânica dos títulos originais, numa onda arqueológica de acção/aventura, que por vez mais parecia um jogo de plataformas cujo objectivo era chegar ao interruptor mais distante. Sem grandes devaneios criativos, *Legend* oferece aos fãs a mecânica que eles tão bem conhecem e também aquele ambiente onde uma das heroínas mais populares dos videojogos se sente melhor. Como já é do vosso conhecimento, o próprio visual de Lara está algo diferente da evolução que sofreu ao longo da série. A nossa exploradora favorita tem agora um aspecto muito mais humano, e a prova disso mesmo é que alguns dos "atributos físicos" de Lara não apresentam as proporções exageradas dos títulos anteriores. Achamos que fica melhor assim.

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

O já famoso ecrã circular da EA, sempre a passar imagens das grandes licenças.

Trane acolhia os visitantes do stand da Atari para ver *Mark Ecko's Getting Up*.



BUZZ: THE MUSIC QUIZ

Produtora: Relentless Studios ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento:** Outubro

É mais um *party game* da Sony que promete animar ainda mais os nossos serões com os amigos.

Depois de jogos como *EyeToy: Play* ou *SingStar*, a Sony fez-nos o favor de anunciar mais um *party game* em exclusivo para a nossa PS2. E *Buzz* promete ser o delírio. Isto é uma espécie de concurso de televisão e, como não podia deixar de ser, conta com o seu acessório próprio. Nada mais nada menos que o próprio "buzzer", em que os concorrentes têm de carregar para tentar acertar nas respostas. Todo o jogo gira em torno de perguntas relacionadas com a música. A base de dados é bastante extensa. São 50 anos de música que se espalham ao longo de cinco mil perguntas, com direito ainda a ouvir mil faixas. Existem ainda cerca de 16 personagens que podemos escolher para nos representarem no ecrã da televisão, todas elas com um aspecto bastante peculiar. *Buzz: The Music Quiz* já está no topo da nossa lista de jogos a levar para a noite de passagem de ano.

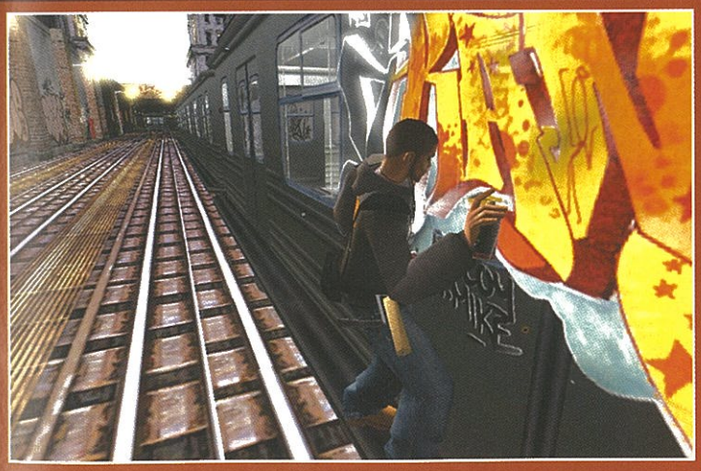
DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

Produtora: Spike ■ **Editora:** Atari ■ **Lançamento:** Novembro 2005

Dragon Ball Z Sagas ainda não foi lançado em território nacional, mas a Atari já prepara o próximo *Budokai*.

Enquanto *Sagas* recai no género da acção/aventura na terceira pessoa, ou seja, uma variante daquilo que estamos habituados a encontrar nos títulos baseados em *Dragon Ball*, este *Budokai Tenkaichi* é um regresso à origem: um *beat 'em up* onde encontramos cerca de 60 personagens jogáveis do universo da série.

Em termos de jogabilidade, os fãs dos outros *Budokai* vão sentir-se completamente à vontade, já que nesta fase as mudanças relevantes são muito poucas, incluindo no grafismo, onde continua a predominar o vibrante e colorido Cel Shading. No entanto, a câmara coloca-se agora atrás da personagem, o que requer alguma habituação. O leque de personagens irá engrossar, como já referimos, e as arenas também receberão alguma adições novas, sendo de destacar o campo de batalha no planeta Namek.



MARK ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Produtora: The Collective ■ **Editora:** Atari ■ **Lançamento:** Setembro

Uma das maiores figuras do graffiti e do *streetware* investe forte nos videojogos. E pode vir a surpreender.

Confessamos que a primeira vez que ouvimos falar deste jogo (precisamente na E3 do ano passado), ficámos um pouco na dúvida. Mas depois de termos passado um pouco à conversa com o próprio Mark Echo – e depois de termos jogado *Getting Up* – estamos dispostos a acreditar. Segundo Ecko, esta é a sua maior homenagem à cultura do graffiti. De facto, o grande objectivo é espalhar a nossa marca pela cidade de New Radius, tornando Trane (o protagonista) uma lenda do graffiti. Mas pelo meio também temos de combater as autoridades da CCK (Civil Conduct Keepers) e aprender o básico das artes do graffiti. Para isso, vamos contar com a ajuda de várias nomes conhecidos desta forma de expressão , como Cope 2, FUTURA ou T-Kid. *Getting Up* oferece uma história e uma jogabilidade interessantes. Vamos ficar atentos.

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

Produtora: Sammy ■ **Editora:** Capcom ■ **Lançamento:** Agosto 2005

Vampiros e o Velho Oeste: uma mistura estranha com resultados que prometem ser muito bons.

Há já algum tempo que temos ouvido falar deste título que está a ser desenvolvido pela Sammy, pelo que ficámos com curiosidade para o experimentar durante a E3. *Darkwatch* é um FPS muito promissor localizado no Oeste selvagem, mas com um toque de sobrenatural na forma de vampiros e outras criaturas das trevas. Aqui vamos jogar com Jericho Cross, membro de uma antiga sociedade de vigilantes (a Darkwatch), ele próprio possuidor de poderes vampíricos, que fazem parte da jogabilidade e devem ser colocados em bom uso.

Existirão ainda secções onde seguimos montados no cavalo de Jericho, com total controlo sobre o corcel e a possibilidade de atacar os inimigos a partir do seu dorso. O grafismo pareceu-nos bastante agradável, com ênfase para uma atmosfera negra, mas muito detalhada. O jogo deverá ter uma classificação para maiores de 18, devido a toda a violência e outros conteúdos mais adequados a adultos.

Outro elemento que distingue *Darkwatch* é o visual. A mistura do Faroeste com o sobrenatural serve de pretexto para uma arte bastante peculiar e interessante.

Especial E3

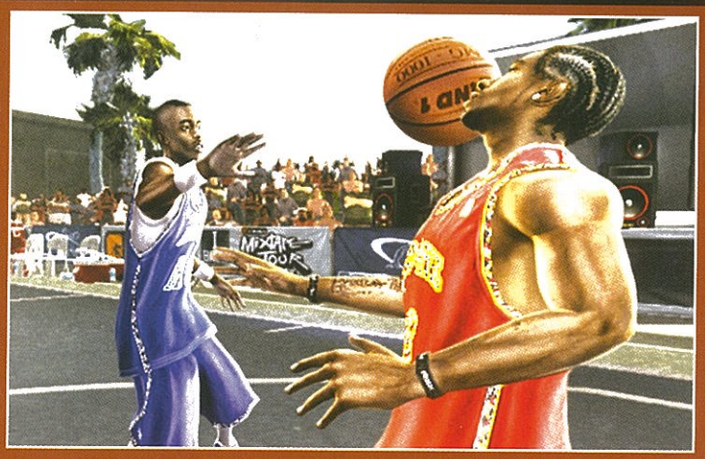
OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

FATAL FRAME III: THE TORMENTED

Produtora: Tecmo ■ **Editora:** Tecmo ■ **Lançamento:** Outono 2005

Voltem a colocar o rolo na máquina fotográfica. Está na hora de caçar mais uns fantasmas.

O assustador *survival horror* da Tecmo, também conhecido entre nós por *Project Zero*, já tem regresso anunciado. A protagonista, desta vez, é Rei Kurosawa, uma mulher atormentada por estranhos (e arrepiantes) sonhos, depois de ter perdido o noivo num acidente de carro. Rei não é a única personagem jogável. Contem também com Miku Hinasaki, do jogo original, e Kei Amakura (um amigo de Rei) como participantes activos neste novo capítulo. Cada personagem é dotada de características próprias, às quais vamos ter de recorrer para ultrapassar determinados obstáculos. Munidos da famosa Camara Obscura, vamos ter de explorar a House of Sleep. O visual sombrio e "cru" é já uma das marcas registadas da série e deve voltar ainda melhor em *Fatal Frame III*.



AND 1 STREETBALL

Produtora: Black Ops ■ **Editora:** Ubisoft ■ **Lançamento:** Novembro 2005

O basquetebol volta às ruas na estreia dos franceses da Ubisoft no mundo do desporto.

Desenvolvido pela experiente Black Ops, que já havia trabalhado em *Street Hops*, este *AND 1 Streetball* oferece ao jogador toda a magia e espectacularidade do basquetebol de rua. A obtenção da licença da popular competição americana AND 1 Mix Tape Tour permitiu recriar com a máxima fidelidade possível os melhores jogadores do basquete de rua, onde encontramos nomes como AO, Skip-To-My-Lou, Hot Sauce ou The Professor, assim como todos os seus movimentos e passes de marca. Os modos de jogo também são variados, pois podemos escolher partidas de um-para-um, até equipas completas de cinco. De igual forma, também podemos escolher se o jogo decorre no campo todo ou só em metade.

Com um grafismo colorido, uma animação fluida e um sistema de controlo do jogador intuitivo (apelidado de I-BallControll e que recorre aos analógicos para executar os movimentos), *AND 1 Streetball* oferece inúmeros modos e opções de jogo, desde o modo História ao VS. Mas o destaque vai, claramente, para o poderoso editor, Create-a-Move. Com esta opção, vamos poder criar um jogador personalizando, não só a sua aparência, mas também todo o leque de movimentos, desde os seus passes ao estilo de lançamentos.

Nós gostamos muito de jogos de basquetebol de rua (*NBA Street V3* está no topo das nossas escolhas) e esta nova proposta da Ubisoft parece muito bem encaminhada para ir ao encontro dos nossos desejos.

Após vencer um combate em *The Con* da PSP, o Pedro não resistiu a tirar a foto.

No stand da Namco, *Soul Calibur III* chamava a atenção de todos.

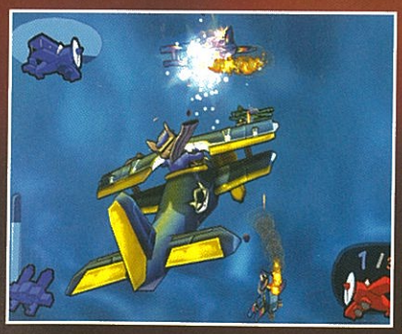
SOUL CALIBUR III

Produtora: Namco ■ **Editora:** Namco ■ **Lançamento:** Outubro

A Namco está a trabalhar afincadamente no terceiro episódio do popular *beat'em up*, em mais um rigoroso exclusivo PS2.

A par da saga *Tekken*, a série *Soul Calibur* é considerada um dos melhores *beat'em ups* de sempre. No evento pré-E3 da Sony, pudemos experimentar o jogo, desafiando alguns jornalistas presentes para combates rápidos e intensos, e pelo que já vimos, *Soul Calibur III* reúne todos os condimentos para continuar a ser um verdadeiro sucesso.

Neste terceiro capítulo, o jogador pode seleccionar um dos 20 lutadores disponíveis, que incluem três novas personagens jogáveis, Tira, Setsuka e Zasalamel, ou pode optar por criar e personalizar o seu próprio lutador, para enfrentar os vários modos de jogo como Soul Arena, World Competition, Chronicles of the Sword, Tale of Souls (com um argumento diferente para cada personagem) ou explorar a história da saga no Museu.



SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Produtora: Sucker Punch ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento:** Outono

Sly guardou a melhor surpresa para a E3. Este é o primeiro jogo de plataformas em 3D.

Não estamos apenas a falar dos gráficos em 3D, mas sim daquela tecnologia que permite que as imagens ganhem mais vida, recorrendo àqueles óculos ridículos com filtros vermelho e azul.

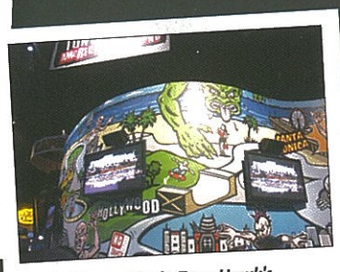
Nunca pensámos que a mesma tecnologia usada no clássico do terror *O Monstro da Lagoa Negra* pudesse agora aparecer num videojogo, mas é verdade. Durante a E3 tivemos a oportunidade de colocar os tais óculos 3D e jogar algumas secções do jogo. É verdade que demorámos um pouco a habituar-nos, mas assim que se instalou nos nossos olhos o efeito pretendido, não queríamos outra coisa. É excelente (se bem que ao cabo de um pouco, já nos doíam as órbitas).

Convém dizer que se trata apenas de uma opção e só em alguns dos níveis, não sendo essencial para usufruir desta promissora aventura na totalidade. Existem alguns níveis que, após completados, podem ser repetidos no tal 3D, com a ajuda dos óculos. É um extra excelente que nos faz perguntar porque é que ninguém se lembrou disto antes...

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

A bola gigante da sequela de *Katamari* agarrou tudo o que apareceu pela frente.



A colorida parede de *Tony Hawk's American Wasteland*.

STARCRAFT GHOST

Produtora: Swingin' Ape ■ **Editora:** Blizzard ■ **Lançamento:** A anunciar

Em desenvolvimento há mais de três anos, a Blizzard decidiu operar uma verdadeira revolução no jogo.

A produção de *Ghost*, a primeira incursão do popular jogo de estratégia em tempo real de PC, *Starcraft*, na PlayStation 2, sob a forma de um jogo de acção táctica, não estava a correr de feição. Assim sendo, a Blizzard decidiu proceder a alguns reajustamentos. A primeira medida tomada foi trocar de equipa de desenvolvimento, cabendo agora a tarefa à Swingin' Ape. E pelo que pudemos jogar no stand da Blizzard, os resultados foram altamente positivos.

Quase tudo foi mudado, e agora podemos contar com uma nova componente *multiplayer*, jogada através da Battle.Net (o servidor online da BLizzard), com inúmeros modos de jogo onde se destaca o Capture the Base, assim como a implementação de veículos, novos níveis e mapas tornam a colocar *Starcraft: Ghost* na lista dos mais aguardados jogos do ano. A espera pode vir a valer a pena.

SHADOW THE HEDGE HOG

Produtora: Sega ■ **Editora:** Sega ■ **Lançamento:** Novembro

A *nemesis* de Sonic ganha, por mérito próprio, direito a ser a estrela no seu próprio videojogo

Os apreciadores de Sonic lembrar-se-ão certamente da aparição de Shadow em *Sonic Adventure 2* ou ultimamente em *Sonic Heroes* e da sua crescente preponderância no universo da série. Vendo esse potencial, os estúdios da Sega decidiram conceder-lhe o seu próprio jogo, que marca também um rumo diferente na saga. Em *Shadow The Hedgehog*, o jogador enfrenta um novo desafio à medida que Shadow tem de recuperar a sua memória, lutando nos dois lados da barricada, e onde terá de fazer escolhas morais que influenciam o desfecho do jogo. Ao longo da aventura, Shadow terá ao seu dispor um enorme arsenal e um diversificado leque de objectos e veículos que o ajudarão a transpor as 50 missões de jogo, que mantêm os traços característicos da série: plataformas e muita velocidade. Gostámos do que vimos.

RESIDENT EVIL 4

Produtora: Capcom ■ **Editora:** Capcom ■ **Lançamento:** 2º Semestre 2005

Gostaríamos de dar em primeira mão a notícia que experimentámos uma versão jogável de *RE4*. Mas infelizmente não é verdade!

Um dos melhores jogos de sempre de uma das consolas rivais teima em não chegar à PlayStation2. Foi uma das ausências mais notadas da E3.

Enquanto muitos duvidam da capacidade da PS2 correr *Resident Evil 4*, a Capcom apresentou não mais que um singelo vídeo. E ainda por cima um filme que não ultrapassa a meia dúzia de segundos, sem apresentar rigorosamente nada de novo. Nem uma data de lançamento precisa foi divulgada pelos responsáveis desta *software house* nipónica. A Capcom limitou-se a dizer que a versão PS2 vai oferecer "novas características, melhorias gerais e surpresas excitantes". É de facto muito pouco para quem, como nós, acha que este vai ser um dos melhores jogos deste ano. Ficamos à espera de mais informações, porque isto soube a muito pouco.

PHANTASY STAR UNIVERSE

Produtora: Sega ■ **Editora:** Sega ■ **Lançamento:** Primavera 2006

Phantasy Star faz finalmente a sua estreia na actual geração de máquinas, logo como exclusivo para a PlayStation 2.

A grande diferença em relação aos títulos mais recentes desta mítica série de RPG será porventura a inclusão de um modo a solo acompanhado por um enredo em separado. Neste jogamos com Ethan Waber, cuja missão é salvar a sua irmã, aprisionada num planeta distante após uma invasão alienígena. Ao longo da aventura Ethan irá encontrar várias personagens, algumas das quais se poderão juntar à sua *party*.

Em termos de jogabilidade vamos encontrar algo de muito parecido com *Phantasy Star Online*, ou seja, um RPG de acção onde dispomos de dois ataques (forte mas lento e rápido mas fraco) que podem ser combinados para sacar combos poderosas. Sendo um *Phantasy Star*, não podia faltar um modo online, onde será possível jogar com um grupo de amigos. Pelo que pudemos experimentar na feira de Los Angeles, este regresso da mítica série de RPG da Sega (que fez a sua estreia na extinta Dreamcast) está a ganhar uma forma que deve agradar aos fãs do género e, sobretudo, aos mais saudosistas que jogaram o original. Esperemos igualmente que seja um daqueles títulos capaz de revitalizar o serviço online da PlayStation 2. Potencial não lhe falta.

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

007 JAMES BOND FROM RUSSIA WITH LOVE

Produtora: EA ■ **Editora:** EA ■ **Lançamento:** Outubro

O agente secreto 007 volta à PS2 numa nova aventura que nos transporta para um dos primeiros filmes da série.

O ambiente e os cenários dos anos 60, em plena Guerra Fria, conferem a *From Russia with Love* um ar *retro*, algo que muito apreciamos. Pela primeira vez poderemos encarnar o papel do mítico Sean Cornery – que deu voz e corpo à personagem – num jogo repleto de acção e aventura que combina vários estilos, desde perseguições automóveis a acção furtiva e combate puro e duro, recorrendo a uma panóplia de veículos, armas e *gadgets*, com particular destaque para a realização e concepção das missões levas a cabo com o *jetpack*.

A jogabilidade é enriquecida com a introdução de elementos de RPG (que permitem equipar e personalizar a nossa personagem), uma estrutura de missões não-linear e com a vertente *multiplayer*. Pode ser o melhor jogo de Bond.

KINGDOM HEARTS 2

Produtora: Square Enix ■ **Editora:** Square Enix ■ **Lançamento:** Outubro

A Disney e a Square voltaram a unir esforços, e o resultado foi um RPG de sonho, genericamente melhor do que o título original.

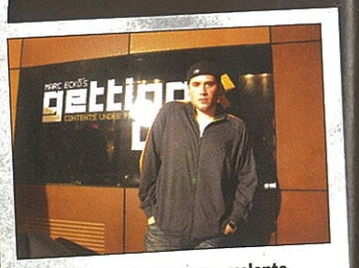
A fusão entre os universos de *Final Fantasy* e dos grandes franchises da Disney está novamente visível em *Kingdom Hearts 2*, um RPG que tenta evoluir um pouco do esquema habitual dos títulos do género da Square.

Para começar, as batalhas por turnos desapareceram. Agora tudo é em tempo real, com o jogador a ter de escolher rapidamente que tipo de ataque com armas, defesa ou magia utilizar (com o mesmo esquema de *party* visto anteriormente). A interface continua muito intuitiva, por isso mesmo os mais novos não deverão sentir grandes problemas de adaptação.

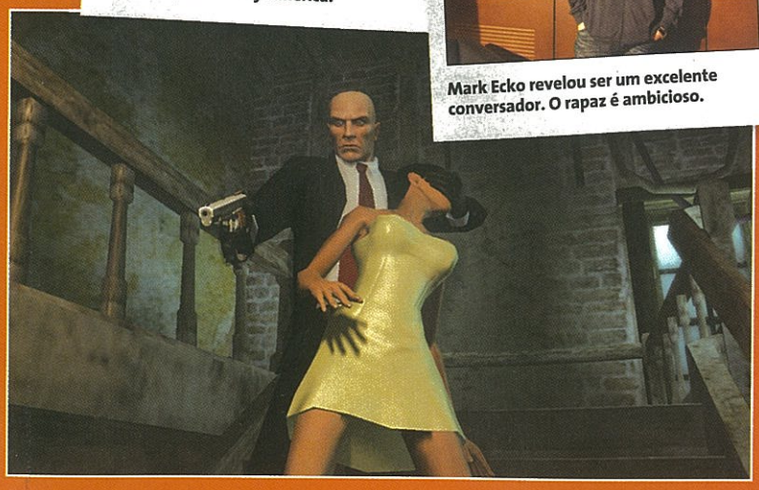
Graficamente o jogo está muito mais evoluído. Tivemos oportunidade de ver combates com centenas de inimigos, num cenário do filme *Mulan*, cujo impacto foi enorme. As personagens principais estão de volta, com destaque para Sora, o nosso herói, a que se junta Pateta e Donald. Entre a lista de novas personagens existem duas boas surpresas. A primeira é Jack Skellington de *O Estranho Mundo de Jack*, e o pirata mais *cool* do sempre, Jack Sparrow, a personagem interpretada por Johnny Depp em *Os Piratas das Caraíbas*.

Ficámos entusiasmados com o novo *Kingdom Hearts*. As personagens são do melhor e a mistura de universos é excelente. Mais um bom título em perspectiva, que nos pareceu bastante mais evoluído do que o original.

A grande revelação da PS3 na apresentação da Sony America.



Mark Ecko revelou ser um excelente conversador. O rapaz é ambicioso.



HITMAN BLOODMONEY

Produtora: IO Interactive ■ **Editora:** Eidos ■ **Lançamento:** Outubro

O agente 47 está de regresso ao activo, mas desta vez num molde nunca visto, passando de caçador a presa.

A agência para quem o nosso herói costuma trabalhar está com alguns problemas. Os seus operacionais estão a ser alvo de uma autêntica operação de limpeza. Parece que o agente 47 também está na lista negra.

Este é o mote para mais uma aventura da série *Hitman*, que desta vez aposta claramente numa onda de furtividade sem precedentes. O nosso homem não pode deixar pistas das suas acções, e só mesmo as missões perfeitas podem ser remuneradas. Claro que estamos a falar de dinheiro vivo, pois a vida de asssassino profissional não é propriamente barata. Com o dinheiro obtido através dos contratos, vamos poder melhorar as várias capacidades do agente (num esquema em tudo semelhante a um RPG), ou então comprar armas mais potentes para diversificar o seu arsenal. *Blood Money* pareceu-nos uma boa evolução da série, dentro do ambiente violento do costume.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Produtora: Neversoft ■ **Editora:** Activision ■ **Lançamento:** Outono 2005

O pessoal da Neversoft não sabe mais o que inventar com esta série. Desta vez transformou-a num pequeno *GTA*.

Já imaginaram pegar num skate e rebentar com a cabeça de alguém?!? E pegar numa bicicleta e desatar a fazer combos de forma desmedida? Em *American Wasteland* tudo isso e muito mais vai ser possível.

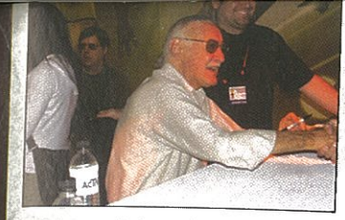
Neste episódio da popular série *Tony Hawk* vamos encarnar um skater inexperiente que chega a Los Angeles à procura de sucesso. Mas para chegar ao estrelato terá de completar os objectivos da praxe e realizar as mais loucas acrobacias.

Quanto a novidades, a mecânica de jogo deixa de estar limitada a zonas estanques, passando a ser assim uma área gigantesca – a grande cidade de Los Angeles. A dimensão é de tal forma elevada que existe uma autêntica rede de transportes públicos, com autocarros e linhas de metro, para nos transportar de bairro para bairro. Quanto às restantes características, nada pareceu evoluir de forma significativa.

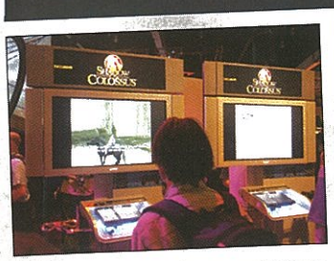
Já achávamos estranho se este ano não fosse apresentado mais um jogo da licença do maior *skater* do planeta. Mas pelo menos, a Neversoft deixa-nos sempre na expectativa sobre o que é que pode vir a seguir. E acabamos sempre por ficar interessados.

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2



Stan Lee, o criador do Homem-Aranha, é já uma presença habitual na feira.



Não imaginam o tempo que esperarámos para jogar *Shadow of the Colossus*.

HARRY POTTER E O CÁLICE DE FOGO

Produtora: Electronic Arts ■ **Editora:** Electronic Arts ■ **Lançamento:** Novembro 2005

É já uma das presenças inevitáveis do ano. Mas o miúdo maravilha está mais crescido, assim como os seus jogos.

Baseado no quarto livro/filme da saga, *Cálice de Fogo* (à semelhança dos títulos anteriores, também este deve ser traduzido para português) marca uma ligeira mudança de direcção do pequeno feiticeiro. A Electronic Arts revelou que vai criar um título mais orientado para a acção, com menos ênfase nos puzzles e na exploração do que encontrámos nos jogos antecedentes.

Harry vai receber a ajuda dos seus dois inseparáveis companheiros (Ron e Hermione), e é mesmo possível jogar com qualquer uma destas personagens. A demo que vimos na E3 mostrava as três personagens a enfrentarem um grupo de criaturas no estádio de Quidditch, e apesar de o detalhe gráfico ser satisfatório, a *framerate* era ainda algo inconstante, mas esperamos que tal seja resolvido até à altura do lançamento. É mais uma das licenças fortes para o final do ano.

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Produtora: EA ■ **Editora:** EA ■ **Lançamento:** Novembro

A EA e a Marvel juntam esforços para um *beat 'em up* com os super-heróis mais famosos dos *comics*.

Provavelmente este era um dos jogos da EA que mais curiosidade tínhamos de experimentar. O conceito de misturar as personagens mais conhecidas da Marvel com outras criadas pela EA sempre nos pareceu interessante. Restava saber em que moldes iria surgir *Marvel Nemesis*. E o que temos é um *beat' em* que nos permite tirar partido dos poderes especiais de cada personagem, assim como usar grande parte do cenário para infligir dano ao adversário, com vários objectos a servirem de armas de arremesso. O modo história ainda permanece em algum secretismo, mas o que pudemos experimentar revela potencial. Confirmadas estão as presenças de Homem-Aranha, Homem de Ferro e Wolverine (todos jogáveis no stand da EA) e as personagens inéditas como Johny Ohm. Estão prometidas quase 20 personagens, cada qual com a sua jogabilidade e poderes.

EYETOY KINETIC

Produtora: Sony/Nike Motionworks ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento:** Setembro 2005

Acham que jogar não dá muito trabalho? Pensem de novo, pois o EyeToy vai pôr toda a gente a fazer exercício.

Poucos poderiam pensar que a PlayStation 2 alguma vez podera tornar-se uma autêntica máquina de exercício físico. Mas graças ao EyeToy e à colaboração entre a Sony e a Nike Motioworks, isso está prestes a tornar-se realidade.

EyeToy Kinetic vai fazer-nos poupar bastante dinheiro nos ginásios, com sessões completas de exercícios para praticar em frente à televisão, com a ajuda da pequena câmara de acessório.

Existem dois treinadores virtuais, Matt e Anna, que nos vão dando incentivos e fazendo comentários personalizados à nossa prestação. Os exercícios estão agrupados em quatro zonas, Cardio, Combat, Toning e Mind & Body, para agradar a todos. Existem vários graus de exigência e até podemos escolher a música que acompanha cada sessão.

OKAMI

Produtora: Capcom ■ **Editora:** Capcom ■ **Lançamento:** 2006

Foi, sem dúvida, uma das melhores surpresas da edição deste ano da E3. Uma verdadeira obra-prima e um regalo para os olhos.

Sem grande alarido, *Okami* apareceu no meio do catálogo da Capcom para esta E3. Mas o seu estilo altamente poético conseguiu chamar a atenção de toda a imprensa especializada. Uma maravilha.

Este jogo de acção/aventura, num Cel Shading por vezes perturbador – tamanha é a sua beleza – leva-nos a encarnar um cão que terá de entrar um verdadeiro épico de sobrevivência.

O esquema de combate faz-nos lembrar o antigo *Comix Zone*, surgindo uma pena que desenha a combo no cenário, transformando-se este depois numa manifestação da Natureza (as chuvas de pétalas foi o que mais nos impressionou).

Já tínhamos visto algumas imagens em vídeo, mas ver e jogar esta pérola da Capcom foi uma das grandes experiências da E3. Sem sombra de dúvidas, *Okami* impressionou em larga escala, deixando a ideia de que pode estar ao nível de um *ICO*. Um jogo que fazemos questão de acompanhar com muita atenção durante o tempo que falta até o seu lançamento. O que só deve acontecer lá para o próximo ano.

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

Fomos dar com esta pérola no stand da Sony. Daxter está em grande na PSP.

O novo símbolo da Kojima Productions revelado no stand da Konami.

JAK X: COMBAT RACING

Produtora: Naughty Dog ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento:** Final 2005

A velocidade e os carros de combate são agora as novas paixões de Jak.

Sim, Jak abandonou as plataformas para se dedicar em exclusivo à arte do volante. No entanto, não julguem que estamos perante um mero jogo de corridas de karts. *Combat Racing* segue o tom mais negro e adulto adoptado pelos dois últimos títulos de Jak, com o enredo a retomar o fio narrativo logo após o final da saga Precursor's Legacy. Existem mais de 100 missões, divididas por vários modos, como Deathmatches, corridas cronometradas, etc. Em relação aos veículos, estão espalhados por 12 classes, e cada uma delas oferece uma condução diferente. É possível personalizá-los com vários equipamentos, acessórios e peças, para além de armas. Por fim, esta será também a primeira incursão de Jak no online, com suporte para seis jogadores, clãs, tabelas de pontuação, listas de amigos, etc. Fala-se também de alguma espécie de ligação com *Daxter*, a sair para PSP, mas não foram adiantados mais pormenores.

GAUNTLET: SEVEN SORROWS

Produtora: Midway ■ **Editora:** Midway ■ **Lançamento:** Outubro

Depois de *Dark Legacy*, *Seven Sorrows* é a próxima edição deste clássico das arcadas.

Para justificar a expectativa que rodeia o lançamento deste *Seven Sorrows*, basta dizer que John Romero (*Quake* e *Doom*) e Josh Sawyer (*Icewind Dale*) são os dois responsáveis pela equipa criativa da Midway.

A série, que remonta a 1985, foi uma das principais responsáveis pela invenção da popular fórmula *hack 'n slash*, por isso estamos algo curiosos. O esquema do jogo será muito semelhante ao que encontrámos nos primeiros títulos, com as quatro personagens típicas à escolha: Guerreiro, Valquíria, Feiticeiro e Arqueiro. Contudo, a Midway já avisou que a história será desta feita bem mais sombria e adulta, proporcionando uma reviravolta na típica luta do Bem contra o Mal.
Não podemos terminar sem referir o modo cooperativo para quatro jogadores, algo que sempre esteve nas raizes da série, e que incluirá suporte online.

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Produtora: Radical Ent. ■ **Editora:** Vivendi ■ **Lançamento:** Final 2005

A Vivendi vai dar rédea livre ao Golias Verde para espalhar a destruição na PS2.

Liberdade de exploração: esta é a grande diferença relativamente à anterior versão videojogável do Incrível Hulk, baseada na película homónima. Desta vez a produtora apostou em cenários abertos e destrutíveis por onde podemos "passear" com o gigante verde em busca das missões secundárias e principais que compõem o jogo. A interactividade é outro dos pontos fortes: arranquem postes do solo e usem-nos como tacos para desviar mísseis, agarrem helicópteros, transponham grandes distâncias com um único salto... a lista de movimentos é bastante variada.

Em termos de aspecto gráfico a Radical parece estar a optar pelo mesmo caminho que a Treyarch seguiu com *Spider-Man 2*: um enorme mapa de jogo, mas onde a falta de detalhe é ainda uma preocupação.

FAHRENHEIT

Produtora: Quantic Dreams ■ **Editora:** Atari ■ **Lançamento:** 2005

Um jogo policial à moda antiga, que nos agarra a um argumento sólido.

Este jogo da Atari foi outro dos pontos altos da E3. *Fahrenheit* é um thriller psicológico que nos leva a controlar três personagens, duas delas polícias de profissão, numa procura doentia pela resolução de um conjunto de mortes em série – relacionadas apenas devido ao MO do suposto assassino. Grande parte da acção deste título é oferecida ao jogador através de um sistema de multicâmaras, accionado pelas acções de cada um dos investigadores, dando assim a informação sobre os eventos desencadeados pelas outras personagens nessa mesma altura do jogo. Outra das características curiosas deste título passa pela interface, que se resume à utilização dos dois comandos analógicos e nada mais. Um jogo interessante e a seguir com atenção.

RATCHET: DEADLOCKED

Produtora: Insomniac ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento:** Final 2005

Pouco tempo depois de o termos visto em Londres, o novo Ratchet fez a sua aparição na E3.

Os mais atentos sabem que a série *Ratchet & Clank* vai aproveitar este novo título para abandonar as suas raízes de jogo de plataformas e visitar novos terrenos, nomeadamente os combates por esquadrões em várias arenas, e com uma maior ênfase no *multiplayer* online. Contudo, pelo que pudemos ver na E3 a Insomniac está a ter muito cuidado para não perder o bom humor que sempre caracterizou esta série.

Ao longo destes combates (que são transmitidos em directo para toda a galáxia no âmbito de um programa televisivo conhecido como "Dreadzone"), Ratchet vai receber a ajuda de alguns *bots* controlados pela IA, e caso seja esse o nosso desejo podemos atribuir-lhes algumas ordens simples. A vertente *multiplayer* vai contar com um modo Conquest, onde duas equipas competem entre si.

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

Produtora: Zipper Int. ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento: Setembro**

O supra-sumo do online na PS2 vai entrar na sua terceira campanha.

O contacto com *SOCOM 3* na E3 trouxe pouco de novo em relação ao contacto prévio que tivemos há cerca de um mês. Serviu no entanto para confirmar alguns dos aspectos que o tornarão na experiência definitiva da série. Os nossos SEALs possuem agora a possibilidade de nadar e permanecer submergidos durante algum tempo, foram introduzidos veículos e os mapas onde se desenrolam as missões serão cerca de seis vezes maiores que no título anterior.

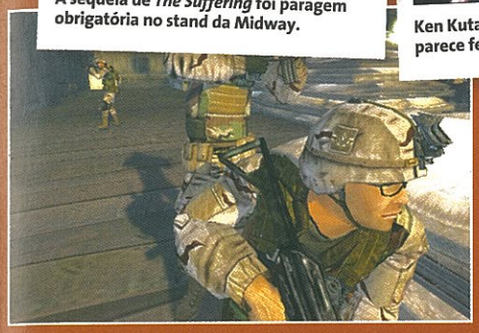
O *multiplayer* vai também aumentar de tamanho, agora com suporte para 32 jogadores e a possibilidade de utilizar os veículos do modo a solo. Os modos de jogo mais populares vão permanecer disponíveis, por entre um par de novos: Convoy e Control. Existirá ainda a possibilidade de comunicação entre *SOCOM 3* e *Fire Team Bravo* da PSP.

Especial E3

OS NOVOS JOGOS PARA A PLAYSTATION 2

A sequela de *The Suffering* foi paragem obrigatória no stand da Midway.

Ken Kutaragi, o "pai" da PlayStation, parece feliz com a sua PS3.



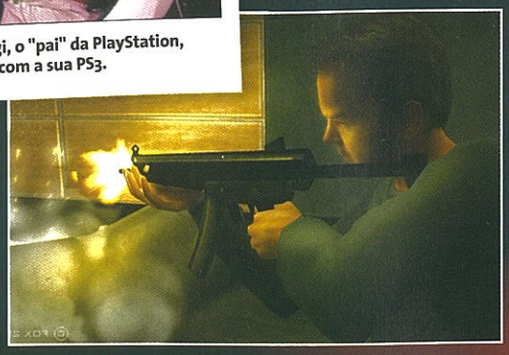
FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

Produtora: Pandemic ■ **Editora:** THQ ■ **Lançamento:** Final 2005

Um dos títulos de estratégia mais realista de sempre volta à linha da frente.

Os que acharam que o primeiro *Full Spectrum* era exigente, esperem pela sequela. O título da Pandemic, desenvolvido originalmente como um verdadeiro simulador para o exército americano, prepara já o seu regresso, com uma mão cheia de novidades que prometem levar a acção táctica a um patamar ainda mais elevado.

Em primeiro lugar, vamos poder controlar veículos, nomeadamente tanques Bradley, como se fosse um elemento adicional do esquadrão (à semelhança de *Brothers in Arms*). O controlo da nossa equipa também é mais versátil, pois podemos dividir cada "fire team" em grupos de dois, para fazer um melhor reconhecimento do cenário de guerra. A interacção entre as equipas Alpha e Bravo está mais alargada pois podemos, sem ter que mudar a câmara de uma equipa para a outra, emitir ordens aos restantes camaradas.



24 THE GAME

Produtora: Sony ■ **Editora:** Sony ■ **Lançamento:** Novembro

As duas missões jogáveis disponíveis no stand da Sony deixaram-nos com água na boca.

A adaptação da fascinante série de televisão em mais um rigoroso exclusivo PS2 é uma das grandes apostas do catálogo da Sony Europa para este ano. Na companhia de um dos produtores do jogo, testámos duas missões onde foi possível certificar-nos que a equipa de desenvolvimento está no trilho certo. Apesar de algumas quebras de *framerate* e da duvidosa inteligência artificial dos nossos inimigos, gostámos de observar o pormenor dos cenários, as animações de Jack Bauer e a múltipla utilização dos *gadgets*, assim como o intuitivo sistema de tiro. Este permite-nos escolher quais as partes do corpo do inimigo que queremos atingir. Outro pormenor delicioso reside nas cenas de interrogatório, regulados por um barómetro que assinala a zona de "cooperação" do interrogado. Ainda não foi com esta experiência que conseguimos assegurar se o resultado final será bom ou não, mas estamos confiantes.

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Produtora: Midway ■ **Editora:** Midway ■ **Lançamento:** Outono

Uma aventura na terceira pessoa, com *fatalities* incluídas.

Um dos nomes mais carismáticos dos *beat'em ups* tem, de vez em quando, a vontade de ultrapassar a fronteira para outros géneros. Este ano, o novo *Mortal Kombat* assume-se como uma aventura na terceira pessoa onde podemos controlar Lui Kang ou Kung Lao, seja a solo ou em modo cooperativo. Curiosamente, o sistema de combate até surpreendeu, pela variedade de golpes (apesar de ainda não ser muito intuitivo), liberdade de movimentos e, sobretudo, a possibilidade de executar as famosas *fatalities*. Mas não se preocupem porque não vão ter que decorar listas inteiras de combinações de botões para executar o movimento final. No ecrã surgem quais os botões que devemos carregar e depois é só ver o ecrã a encher-se de sangue. Convém dizer que, ao longo do jogo, vamos encontrar várias das personagens que compõem o universo de *Mortal Kombat*.

THE CHRONICLES OF NARNIA: THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

Prod: Traveller's Tales ■ **Editora:** Buena Vista ■ **Lançamento:** Natal

Mais uma adaptação cinematográfica que se prepara para invadir a época natalícia.

Mas não comecem já a torcer o nariz. *Narnia* pode vir a surpreender alguns e a oferecer bons momentos. Isto porque o filme (e o livro) onde se baseia oferecem um universo bastante rico e pleno de criaturas estranhas. E muito destes elementos estão a ser usados para o jogo.

Pelo que vimos, vai ser possível controlar um grupo de várias personagens (que compõem os heróis do filme) que podemos alternar ou combinar os poderes. Graficamente está surpreendentemente rico, cheio de detalhes que transmitem bem o mundo de Narnia. Aliás, o jogo promete ser tecnicamente evoluído. Numa das sequências que vimos, existiam centenas de criaturas a correr por debaixo de uma árvore onde se encontravam as personagens.

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Produtora: Konami ■ **Editora:** Konami ■ **Lançamento:** Final 05

Os criadores de *Lament of Innocence* voltam à carga com mais *Castlevania*.

A aventura de *Castlevania* no reino do 3D continua com *Curse of Darkness*. O título anterior não encantou, apesar de ser um jogo sólido, e para sermos sinceros este parece estar a seguir mais ou menos pelo mesmo caminho do seu antecessor, pelo menos no campo do aspecto gráfico.

Em termos cronológicos esta aventura desenrola-se três anos após os acontecimentos registados em *Castlevania III* e coloca-nos na pele de Hector, um "Devil Forgemaster" com a capacidade de forjar demónios que o irão ajudar a defrontar os mais variados inimigos. Para além disso, Hector ganha experiência que pode ser utilizada para aumentar as suas habilidades. O sistema de combate apoia-se na utilização de várias armas e combos, para além da conjugação com os demónios que acompanham Hector.

THE SIMS 2

Produtora: Maxis ■ **Editora:** EA ■ **Lançamento:** Final 2005

A segunda edição de *The Sims* vai finalmente atravessar a ponte para a PS2.

A versão PS2 de *The Sims 2* vai ser bastante semelhante ao que é possível encontrar no PC, onde está disponível desde o ano passado. Contudo, a EA não quis perder esta oportunidade para incluir algum conteúdo extra. Para começar, existirão ainda mais opções de personalização do nosso Sim, incluindo a possibilidade de alterar a forma da cabeça e do corpo da personagem e também de modificar as texturas e padrões das suas roupas. Para além disso, existirá também um "modo de culinária" que permitirá criar as nossas próprias receitas combinando os cerca de 60 ingredientes presentes no jogo com os vários electrodomésticos. A versão PS2 vai incluir ainda a possibilidade de utilizar a câmara EyeToy para colocarmos a nossa cara numa personagem, no papel de parede ou numa T-shirt.

ASSINE JÁ

CAMPANHA VÁLIDA ATÉ 15 DE JULHO DE 2005

SIM, PRETENDO ASSINAR A REVISTA PSM2 E BENEFICIAR DAS VANTAGENS:

1 INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA

A ☐

18 EDIÇÕES DA REVISTA PSM2 + JOGO STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH PARA PS2 **GRÁTIS** = 2x € 44,91
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações semestrais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 89,82)

B ☐

12 EDIÇÕES DA REVISTA PSM2 (PAGA SÓ 10 - 2 EDIÇÕES **GRÁTIS**) + Auricular Bluetooth Motorola HS820 no valor de € 69,90 **GRÁTIS** = 2x € 24,95
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações anuais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 49,90)

C ☐

24 EDIÇÕES DA REVISTA PSM2 (PAGA SÓ 19 - 5 EDIÇÕES **GRÁTIS**) = 2x € 47,40
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações anuais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 94,80)

Preencher em maiúsculas.

*NOME: _____

*MORADA: _____

*CÓDIGO POSTAL: _____ TEL.: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

E-MAIL: _____

* Campos de preenchimento obrigatório.

2 MÉTODO DE PAGAMENTO

AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO DIRECTO
(Por débito na conta abaixo indicada, e até nova ordem, a minha assinatura renova-se por 12 meses, com um desconto mínimo de 20%)

*BANCO: _____ *BALCÃO: _____

*IBAN/NIB |P|T|5|0|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*NOME DO TITULAR: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*ASSINATURA: _____ *DATA: __/__/_____

* Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

3 OUTROS MÉTODOS DE PAGAMENTO

☐ CHEQUE Nº: _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |€|_|_| , |_|_|

☐ VALE DO CORREIO: _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |€|_|_| , |_|_|

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA:

REMESSA LIVRE nº 16001
1951-970 Lisboa

Não necessita de selo.

Os dados são processados automaticamente pela Goody, S.A. e destinam-se à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições, assinale aqui. ☐

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar:
SERVIÇO DE ASSINANTES E LEITORES
Tel: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

NOTA: A OFERTA SERÁ ENVIADA (QUANDO EXISTENTE) APÓS COBRANÇA, ESTANDO SUJEITA À DISPONIBILIDADE DE STOCK.
(OFERTA VÁLIDA APENAS PARA TERRITÓRIO PORTUGUÊS)

PRAZO DE PROCESSAMENTO DA ASSINATURA : 4 SEMANAS

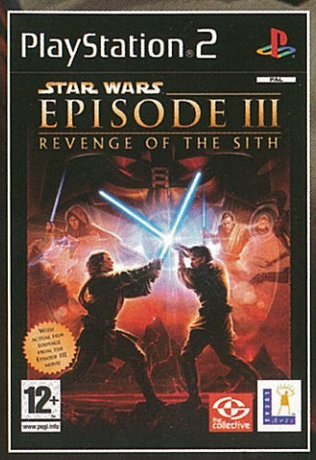
A imagem do produto real pode diferir da apresentada.

E RECEBA GRÁTIS O JOGO STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

18 revistas + 18 DVDs +

Jogo Star Wars Episode III: Revenge of the Sith GRÁTIS

= 2 x € 44,91 *



* opção de pagamento em duas prestações exclusivas para débito directo = 2 x 44,91 (1º pagamento com o pedido de assinatura; 2º pagamento decorrido metade do prazo de assinatura) . Pode também pagar por cheque ou vale postal em um pagamento único de 89,82 Euros.

Oferta limitada ao stock existente. A imagem do produto real pode diferir da apresentada.

Antevisão

OS JOGOS DE AMANHÃ - SÓ NA PSM2

56

BATMAN BEGINS
A adaptação do novo filme do Cavaleiro das Trevas, com um Batmobile que faz lembrar *Burnout 3*.

60

CONFLICT: GLOBAL TERROR
O novo *Conflict* deixa os cenários de guerra para combater o terrorismo em ambientes urbanos.

O NOVO JOGO DE BATMAN PARECE O MELHOR ATÉ À DATA!

■ Editora: EA
■ Produtora: Eurocom ■ Lançamento: Junho

BATMAN BEGINS

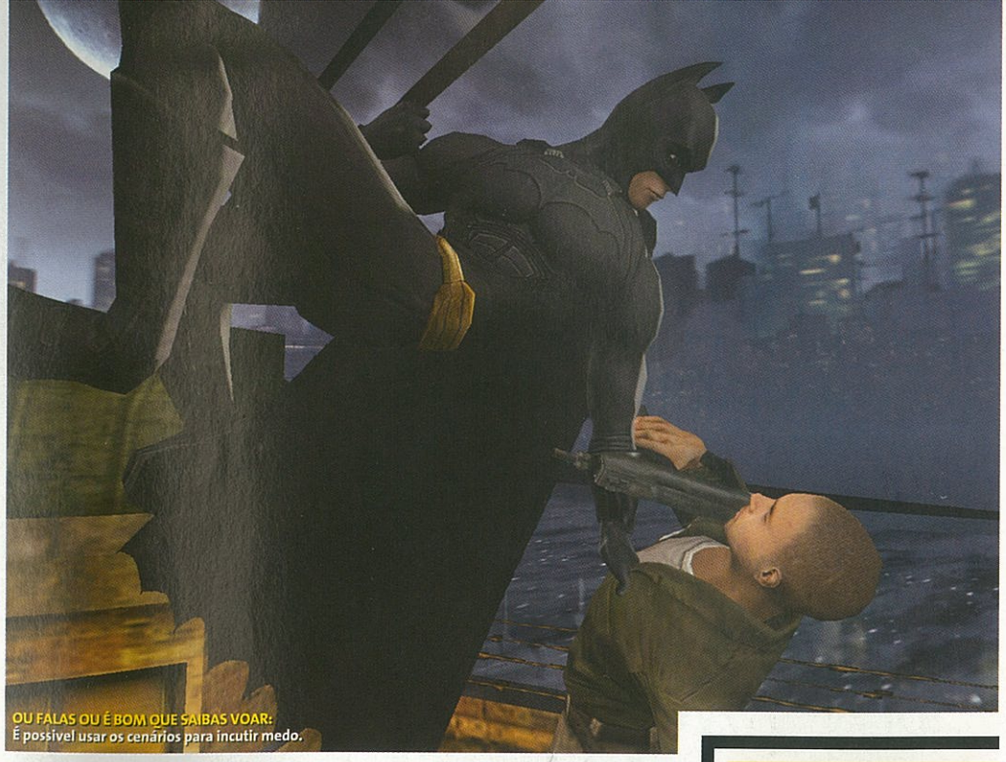
Mais um filme de super-heróis e mais uma adaptação videojogável. Mas esperem... este pode bem ser o jogo que Batman merecia há muito.

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS
- O conceito "fear".
- Alucinantes provas de condução.
- *Gadgets* que facilitam as missões.

E is que o bom velho Batman regressa em grande forma, depois de alguns jogos pouco dignos do nome do Cavaleiro das Trevas, sejam *Vengeance*, *Rize of Sin Tsu* e tantos outros que a memória erodiu para bem da nossa sanidade mental. *Batman Begins* é a adaptação do filme que vai estrear no Verão e revela-se, à partida, digno da poderosa licença da DC Comics.

O jogo é quase todo centrado nos combates e nas fases de condução ao volante do novo Batmobile através de missões alucinantes que nos lembram um tal de *Burnout 3*. Os criadores de *007: Everything or Nothing* e de *Harry Potter: Chamber of Secrets* quiseram dar uma nova forma ao morcego e apresentá-lo num formato mais maduro e sombrio, o que o faz corresponder ao filme e, acima de tudo, às expectativas dos fãs. O foco do jogo prende-se com o conceito de "medo", que aqui está muito bem implementado, segundo nos pareceu nos níveis mais abertos. Em traços gerais, há que criar à volta de Batman uma reputação de herói que não prima propriamente pela cortesia quando se trata de lidar com a escória de Gotham. Isto consegue-se através de interrogatórios intensos, ao bom estilo de *Splinter Cell*, depois de Batman surpreender os inimigos, de mansinho (seja pelas costas ou de cabeça para baixo), ou por aniquilar os líderes dum grupo ou de uma quadrilha, que em regra são quem estão melhor munidos de informações. Desfaçam-se destes e é ver alguns subordinados fugirem atarantados, rendidos à força do sinistro Homem-Morcego.
Se durante a progressão do jogo esta imagem de grande inconveniência para os criminosos se mantiver associada ao elemento "medo" – que diga-se não se saber ainda como vai ser inserido na interface – mais fácil será em níveis subsequentes ocorrer reacções similares nos criminosos.

Assim que assumimos o comando de Bruce Wayne, através de uma espécie de tutorial, notámos de imediato a facilidade com que se processam as combos. Alguns movimentos são o que se esperava, mas existem outros bastante convenientes, como um ataque sobre múltiplas personagens duma só vez ou um golpe de misericórdia, que acaba com qualquer um que ouse enfrentar o Cavaleiro das Trevas. Os botões são usados nas lutas como num *beat 'em up* 3D, com eles combinados ao gosto do freguês para movimentos variados, sendo que o tal golpe final executa-se ao premir dum único botão assinalado no ecrã.


OU FALAS OU É BOM QUE SAIBAS VOAR: É possível usar os cenários para incutir medo.

Inserido na acção a pé, contem ainda com momentos de acção furtiva altamente inspirados em *Splinter Cell*, podendo o herói destrancar portas por meio de uma gazua e confundir-se nas sombras de áreas ocupadas por dezenas de adversários, que serão abordados com "discrição" para interrogatório. Batman não consegue disparar lasers dos olhos ou balouçar com teias feitas de seda, mas compensa a falta de poderes especiais com acessórios dignos de James Bond. Nesta versão não tivemos oportunidade de testá-los todos, mas devemos contar com a colecção completa de brinquedos do Homem-Morcego na versão final.

Outra componente importante diz respeito às fases de condução. Só íamos a meio do aquecimento quando os três níveis de combate introdutórios deram lugar às (ainda) pouco movimentadas estradas de Gotham. Não sabemos se estas secções irão contar com a presença de mais veículos, o que seria genial. Seja como for, mesmo nesta fase de desenvolvimento, acaba por cumprir o seu propósito. Dividido em três partes, o nível aposta em diferentes objectivos para manter o interesse até ao fim. Desta forma, é preciso alcançar *checkpoints* dentro de um certo período de tempo ou enviar viaturas da polícia para fora da estrada (uma manobra que até tem o nome de Takedown), em missões que remetem-nos logo para o brilhante *Burnout 3*, o que não são de todo más notícias para os fãs do "prego a fundo" em jogos de acção. O motor é semelhante ao do jogo da Criterion e, do mesmo modo que a EA fez com o excelente *James Bond: Everything or Nothing* (em que os responsáveis de *NFSU* se encarregaram das secções de condução), não ficaríamos admirados se as missões ao volante do novo Batmobile estivessem a ser produzidas pela equipa de *Burnout*. Até agradecíamos!

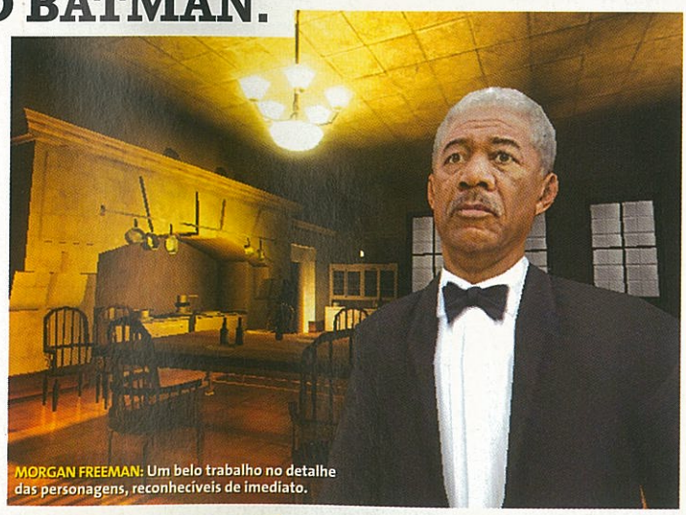
ESTAVA A BRINCAR, O FATO É LINDO!: A persistência nos actos violentos parece surtir medo nos NPC.

MEDO! É NESTE CONCEITO QUE APOSTA O NOVO BATMAN.

Do plano visual só temos a dizer que se trata do *Batman* com melhor aspecto de sempre. Apesar de termos tido acesso à versão incompleta, dá para perceber que o jogo tira bom partido da PS2. Os modelos estão muito bons, com destaque para o de Bruce Wayne encapuçado, pelo seu detalhe e formas fiéis às imagens que já tivemos acesso do filme, e cenários que recriam com primor a metrópole Gotham, que desde sempre encenara este universo, tanto nas fases a pé como nas de condução. A fluidez nas animações – a sua naturalidade – e a elevada taxa de fotogramas por segundo, sem abrandamentos de grave menção, contribuem também para o notável grafismo do jogo.

O som mostra-se igualmente poderoso, pelas músicas orquestradas que acompanham as missões, retiradas do próprio filme, e pelo excelente elenco ao nível de vozes, doadas pelos actores de carne e osso como Christian Bale no papel de Batman, Michael Cane, Katie Holmes e Liam Neeson.

Com extras para desbloquear (inclusive novos modos de jogo), vários níveis e submissões, um som e grafismo dignos, mais o carisma intacto das personagens deste universo, só temos razões para estarmos optimistas.

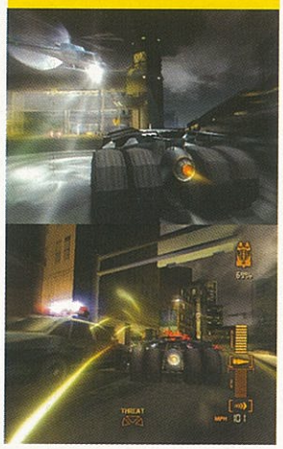

MORGAN FREEMAN: Um belo trabalho no detalhe das personagens, reconhecíveis de imediato.

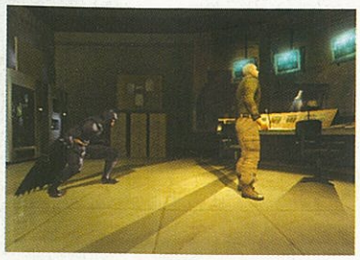
A PSM2 CONSIDERA

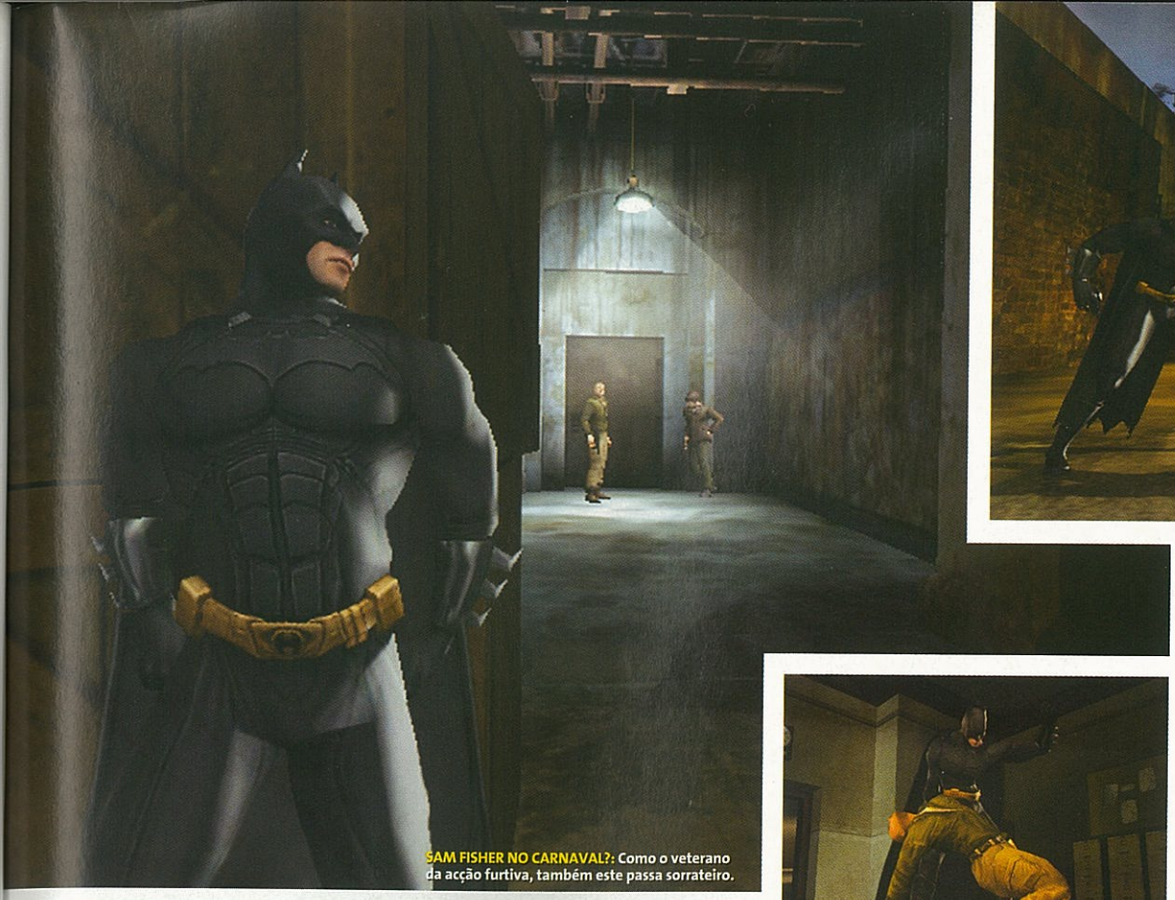
Não é nada que já não tivéssemos visto noutros jogos – tem momentos de *Splinter Cell*, *Burnout* e até uma pitada de *Shenmue*, aquando dos combates, tudo misturado em perfeita harmonia no mesmo saco. Uma variedade que recebemos de braços abertos, porque de jogos lineares já todos estamos fartos!

BATMOBILE

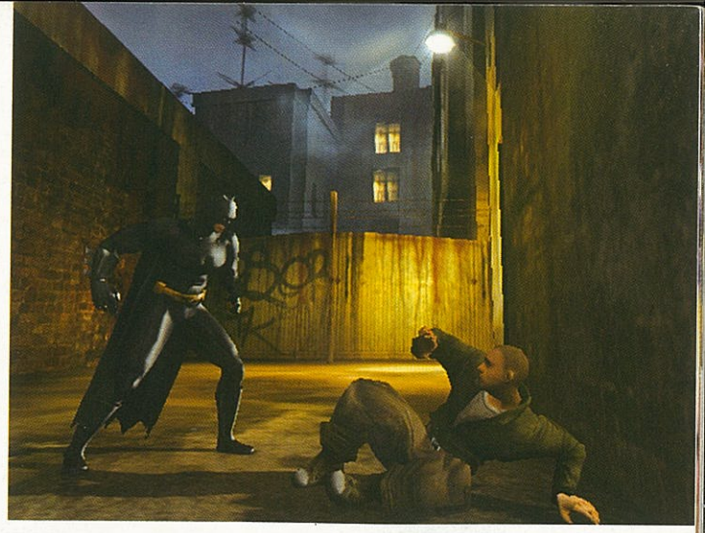
Ao volante do novo modelo do Batmobile, bem mais artilhado e dotado de elegantes linhas modernas, vão acelerar nas estradas de Gotham para chegar ao destino à hora marcada, mesmo que isso implique riscar a pintura, provocar uns quantos acidentes em cadeia e correr em contra-mão.

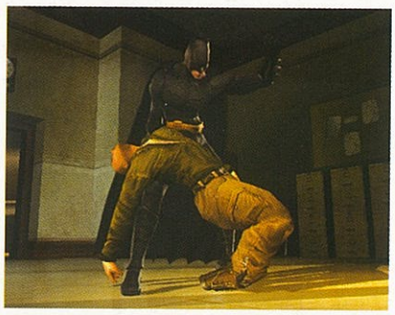






SAM FISHER NO CARNAVAL?: Como o veterano da acção furtiva, também este passa sorrateiro.





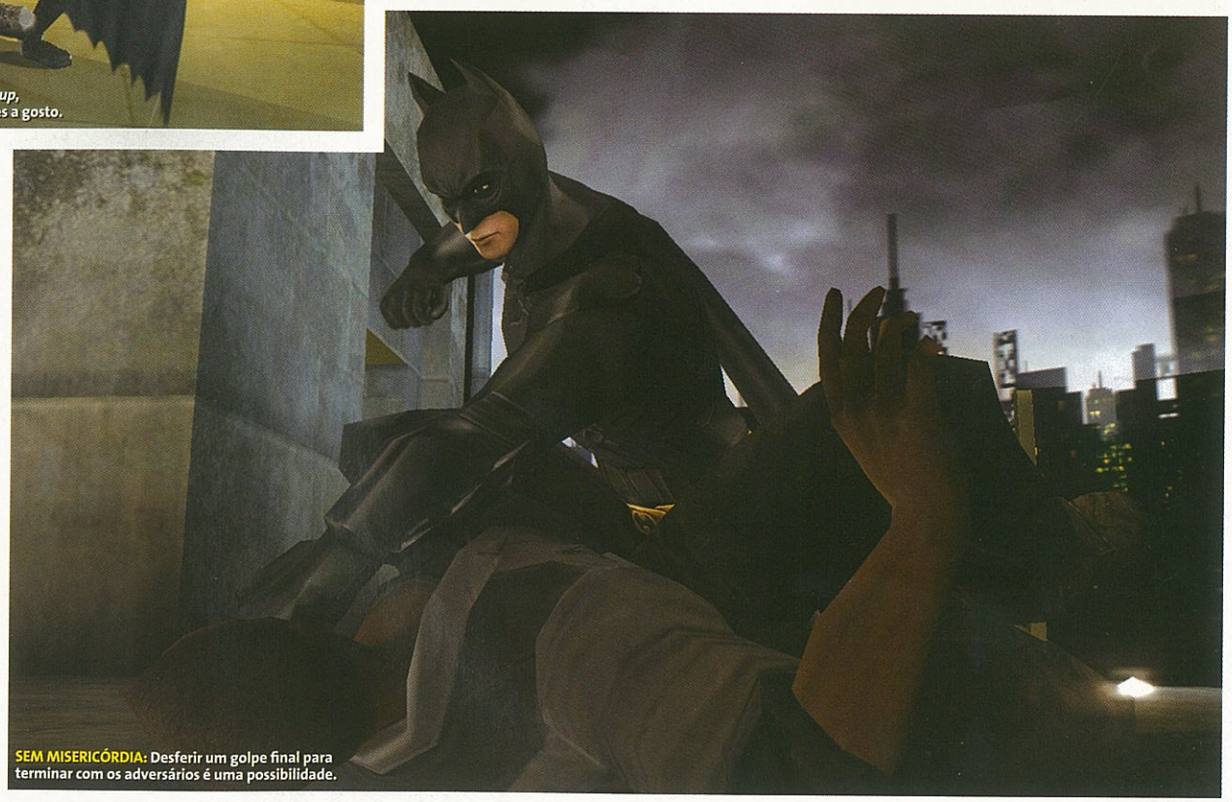
MAIS ÁGIL

As combinações em combate são bastante intuitivas, pelo que aprendê-las é quase imediato, sem que precisem de treinar antes aos comandos de um *Tekken* ou um *Virtua Fighter*. As mais fáceis incluem os habituais pontapés e murros, seguindo-se por outros de execução mais exigente, como saltos invertidos seguidos de golpe ou um pontapé em tornado que abrange múltiplos adversários, sendo este ideal para momentos de maior aperto. Assim que a barra de energia dos inimigos estiver próxima de se esgotar, o Homem-Morcego pode executar um último golpe de misericórdia. Batman não está para brincadeiras nem com grandes preocupações morais neste jogo.

COMBOS: Existem várias, como num *beat 'em up*, interligando os membros superiores e inferiores a gosto.

FILME INTERACTIVO

Inteirando-se na película, *Batman Begins* segue à risca o argumento da obra cinemática que deverá estrear nas salas de cinema em breve. Com a participação de nomes sonantes da Sétima Arte, entre os quais Christian Bale, Liam Neeson e o vencedor de Óscares Michael Cane, o filme parece ter tudo para elevar os fãs ao júbilo absoluto!



SEM MISERICÓRDIA: Desferir um golpe final para terminar com os adversários é uma possibilidade.

Editora: SCi
Produtora: Pivotal Lançamento: Outono

CONFLICT: GLOBAL TERROR

Já fizeram a Guerra do Golfo, o Vietname e a II Guerra Mundial. Então, o que falta? Guerras no futuro fictícias, mas possíveis. De repente ficámos preocupados...

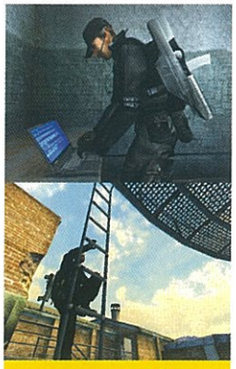
CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- Localizações variadas, como selvas, templos, florestas e cidades.
- IA que faz tudo o que nós fazemos, incluindo andar aos círculos.
- Dúzias de armas e *gadgets* inspirados em dispositivos militares reais.
- Controlem o vosso esquadrão através de um sistema de comandos simples e intuitivo.

Jogos como *Splinter Cell* e *Metal Gear Solid* já o fazem há décadas, mas agora é a vez de a série *Conflict* mudar a direcção para um cenário credível de futuro próximo, num mundo de jogo que gira em torno de supostos problemas da vida real que, teoricamente, nos afectam a qualquer altura. Pelo menos é o que apregoam, mas tudo se resume a uma "realidade" oblíqua não muito credível, mas suficientemente verdadeira para ser apelidade de "realista". *Splinter Cell* pode ter pisado o terreno do realismo em termos de política e enredo, mas três luzes verdes na testa? É idiota.

Seguindo o exemplo dos livros de Tom Clancy, *Global Terror* distancia-se da guerra convencional para se aproximar da guerra moderna. Isto traduz-se em óculos de visão nocturna, mísseis que buscam fontes de calor, ataques aéreos guiados por lasers e soldados corpulentos enfiados em fatos de borracha. Nós e o nosso esquadrão (todas as personagens de *Desert Storm* excepto o *sniper* Foley, que foi substituído por uma mulher) recebemos a missão de impedir um grupo de militantes neonazis de acabar com o mundo, ou qualquer coisa parecida. Enfim, não é importante; tudo o que precisam de saber é que o jogo tem muitos homens para abater, muitos tanques para rebentar e muitas *cutscenes* com terroristas grisalhos a gritar a homems amarrados a cadeiras.

O que nos preocupa é que a série não parece ter mudado muito. Os gráficos são basicamente os mesmos, tal como as animações e o design dos níveis, deixando a sensação de que estamos mais perante uma expansão do que uma sequela completa. A seu favor, diga-se que a acção está mais consistente; a Pivotal domina todo o hardware da PS2, e isso nota-se, principalmente em alguns dos níveis na floresta e na neve, e continua a ser possível jogar com táctica. Com níveis maiores e mais abertos podemos colocar um *sniper* numa posição elevada, mandar o nosso engenheiro plantar armadilhas, e por aí fora. O único limite aqui é a nossa própria imaginação.



AFINAL, SÃO HUMANOS

Finalmente a "inteligência" de "inteligência artificial" é realista. Com o novo sistema de IA da Pivotal os inimigos andam de lado à volta dos pilares e das árvores, agacham-se, desviam-se, escondem-se e flanqueiam como pessoas reais. Incrível, principalmente quando são precisos cinco minutos para matar um soldado, porque ele é mais esperto do que nós. Ainda há arestas a limar, mas contem com inimigos superinteligentes.

OLHOS DE GATO: Ver no escuro tem as suas vantagens.

ROTINA: Um dos pontos altos é ganhar o controlo deste pátio.

A PSM2 CONSIDERA

A série mudou, mas parece *exactamente* igual. O que não é necessariamente mau, e nós continuamos confiantes – este poderá ser um regresso em grande depois da desilusão que foi *Conflict: Vietnam*. Se acharam *Full Spectrum Warrior* empolado e *SOCOM* muito simplista, *Conflict: Global Terror* pode ser um bom meio-termo.

O REGRESSO À BOA FORMA

Ter um sistema de comandos é excelente, mas a vegetação densa de *Conflict: Vietnam* impedia-nos de o usar. Felizmente *Global Terror* promete regressar aos amplos espaços abertos da série *Desert Storm*, por isso, mais uma vez, teremos oportunidade de usar os neurónios e de exercitar o pensamento táctico: *sniper* à esquerda, engenheiro a colocar C4, homem com armas pesadas em frente... óptimo. Era assim que nos lembrávamos de *Conflict*, antes de degenerar.

AREA-51®

A CONSPIRAÇÃO JÁ NÃO É UMA TEORIA

Combate um inimigo diferente de tudo o que alguma vez enfrentaste.

Transforma-te e experimenta capacidades alienígenas extraordinárias.

Intensifica a acção com o combate multijogador online.

PlayStation.2

Area 51 © 2005 Midway Studios - Austin Inc. All rights reserved. Area 51 is a trademark of Midway Games West Inc. MIDWAY, and the Midway logos are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Distributed under license by Midway Games Limited. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

WWW.AREA51-GAME.COM

Todos os jogos Datas previstas

A CHEGAR

O vosso guia mensal para o futuro da PS2. Todos os jogos e datas de lançamento previstas.

PSM2 MAIS PROCURADOS

OS DEZ JOGOS MAIS ESPERADOS PELA PSM2

1 BLACK

Já tínhamos avisado que *Black* era bom, e a E3 só veio reforçar a nossa ideia. Preparem-se que este FPS dos criadores de *Burnout* está bombástico.

NE

2 RESIDENT EVIL 4

Que estamos perante um jogo fabuloso ninguém pode negar, mas será que a conversão para a PS2 está a correr bem? O que vimos na E3 deixou-nos tranquilos.

=

3 SOUL CALIBUR 3

Jogámos que nos fartámos na E3 e mostrámos aos americanos como se joga *Soul Calibur*. E ficámos com água na boca.

↑

4 SHADOW OF THE COLOSSUS

O que vimos na E3 estava muito impressionante, embora seja igual ao que já mostraram. Mas deve ser excelente.

↑

5 PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES

O príncipe continua a sua luta contra os inimigos e contra si próprio, e nós estamos ansiosos para descobrir (e decidir) quem ganha.

NE

6 FINAL FANTASY XII

Óbvio que continuamos com muita expectativa para *Final Fantasy XII*, mas ficámos desiludidos com a ausência de uma versão jogável na E3 e de uma data de lançamento oficial.

↓

7 KINGDOM HEARTS 2

Tivemos oportunidade de testar *Kingdom Hearts 2* e gostámos muito da experiência. Estamos quase tão excitados com este como com *FFXII*.

NE

8 STARCRAFT: GHOST

Uma presença mais que habitual na E3. Já tínhamos perdido a esperança, mas a mudança de produtora foi benéfica e temos esperança de um final feliz para este jogo.

NE

9 THE SUFFERING 2: TIES THAT BINDS

Torque esteve em grande na E3 e nós gostámos imenso do que vimos. O original já era bom, mas a Midway aposta muito mais para este segundo capítulo.

NE

10 THE WARRIORS

É inspirado num grande filme de culto da década de 70 e é produzido pela mesma companhia de *GTA* e *Manhunt*. Pode estar aqui uma grande surpresa para PS2.

NE

LEGENDA

Acção	A	Plataformas	P
Aventura	AV	Puzzle	Pz
Acção/ Aventura	AA	Party Game	PG
Acção Estratégia	AE	Corridas	C
Arcada	AR	RPG	RPG
Beat-'em-up	BT	Shoot-'em-up	S
Música	M	Sim	Sm
First-Person Shooter	PS	Desporto	D
Simulador de Voo	SV	Estratégia	E

JUNHO

25 to Life	A	Eidos	EF
Alarm for Cobra 11	C	Midas	PG
Alpine Skiing 2005	D	Midas	PG
Animaniacs	Av	Virginplay	EF
Batman Begins	A	EA	EA
Black Market Bowling	D	Midas	PG
Brave	AA	Sony	SN
Big Mutha Trucker 2	C	Empire	IC
Commandos Strike Force	FPS	Eidos	EF
Combat Elite: WW2 Paratroopers	A	Acclaim	EF
Crashday	C	Atari	AT
Death to Rights 2	A	Namco	EA
Destroy All Humans	AA	THQ	EF
Fahrenheit	A	Atari	AT
God of War	Av	Sony	SN
Juiced	C	THQ	EF
Hitman: Bloodmoney	AA	Eidos	EF
Killer 7	A	Capcom	EA
Madagascar	Av	Activision	EF
Mercury	Pz	Ignition	EF
MoH: European Assault	FPS	EA	EA
Samurai Western	A	Atlus	EF
Stealth Force	A	Midas	PG
Tekken 5	Bt	Namco	SN
The Incredibles	A	THQ	EF
Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	EF
Smackdow VS RAW	Bt	THQ	EF
Yu Yu Hakusho	Bt	Atari	AT

JULHO

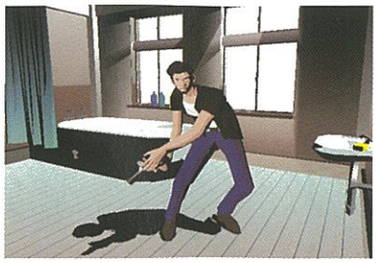
Bomberman Hardball	D	Ubisoft	EF
Brave: The Search for Spirit Dancer	AA	Sony	SN
Brian Lara International Cricket	D	Codemasters	EF
Charlie and Chocolate Factory	AA	Take-Two	IC
Cricket 2005	D	EA	EA
Fantastic Four	A	Activision	EF
Pilot Down: Behind Enemy Lines	A	Oxygen	AC
Saint Seiya: The Sanctuary	Bt	Atari	AT
Shin Megami Tensei	RPG	Ubisoft	EF

AGOSTO

America's Army: Rise of a Soldier	A	Ubisoft	EC
Anubis: Curse of the Pharaoh	AA	Midas	PG
Dead to Rights 2	A	EA	EA
Gametrak: Real World Golf	D	In2Games	AC
Golden Age of Racing	C	Midas	PG
International Cue Club 2	D	Midas	PG
International Super Karts	C	Midas	PG
The Incredible Hulk	A	Vivendi	IC

2005

187 Ride or Die	A	Ubisoft	EF
Arc the Lad: End of Darkness	RPG	Sony	SN
Castlevania: Curse of Darkness	AA	Konami	EF
Dynasty Warriors 2005	A	KOEI	SN
Evil Dead Regeneration	A	THQ	EF
Fatal Frame 3: The Tormented	AA	Tecmo	EA
Marc Ecko's Getting Up	A	Atari	AT
Resident Evil Outbreak: File 2	AA	Capcom	EA
Samurai Western	A	Atlus	AC
Spartan Total Warrior	A	Sega	EF
Top Spin	D	2KSports	AC
Ultimate Spiderman	A	Activision	EF
WRC: Rally Evolution	C	Sony	SN



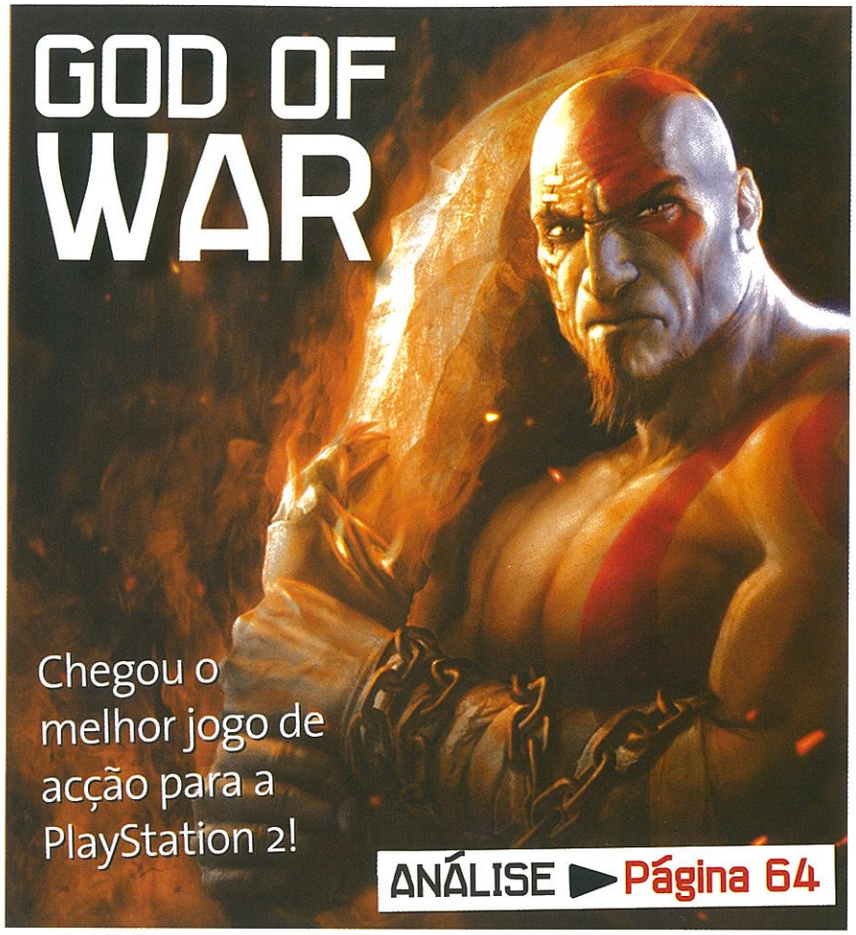
DISTRIBUIÇÃO: AC – A Confirmar • EA – Electronic Arts • EF – Ecofilme • AT – Atari • IC – Infocapital • PG – PlayGames • SN – Sony

Nota: Estes dados foram cedidos pelas respectivas distribuidoras, estando sujeitos a alterações.

NOTA: Jogos em preço de promoção ou em versão Platinum

Análises

MENSALMENTE AS MELHORES ANÁLISES PARA OS MELHORES LEITORES!



ANALISADOS ESTE MÊS!

GOD OF WAR	64
TEKKEN 5	68
STAR WARS EPISODE III	72
ENTHUSIA	74
AREA 51	76
HAUNTING GROUNDS	78
SINGSTAR: POPWORLD	80
MASHED: FULLY LOADED	82
GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX	83
COLD WINTER	84
STOLEN	86
SRS: STREET RACING SYNDICATE	87

AS PONTUAÇõES NA PSM2

Ao contrário do que acontece com outras revistas, levamos as análises muito a sério. Somos severos, mas justos. As pontuações acima de 90 são raras. Leiam o seguinte quadro.

0-29	Verdadeiramente mau... Qualquer jogo enquadrado nesta categoria é tão mau que... chega a ser cómico.
30-49	Provavelmente divertido a curto prazo, mas afectado por falhas graves de desenvolvimento e concepção.
50-69	50 é uma pontuação apenas mediana dentro dos parâmetros da PSM2. Afinal, 50 coloca-se na meia tabela.
70-84	Jogo bastante aprazível mas que, por uma razão ou outra, não atinge o patamar da excelência. Ainda assim, altamente divertido.
85-89	O que esperam? Se um jogo conseguir atingir este nível, o melhor é não desperdiçar a oportunidade de o adquirir imediatamente. Altamente recomendado pela redacção da PSM2. Garantimos que não se arrependerão!
90+	Uma obra de arte imperdível cuja aquisição é obrigatória para os fiéis da PSM2. Um exemplo supremo no género, capaz de levar a PS2 a limites longínquos. Indispensável.

AS MEDALHAS

Sempre que virem uma destas chancelas estarão perante um bom jogo.

PSM2 MEDALHA DE BRONZE
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 70. Um jogo divertido-e sólido, sem grandes erros.

PSM2 MEDALHA DE PRATA
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 80. Um jogo de boa qualidade.

PSM2 MEDALHA DE OURO
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 90. Uma medalha reservada aos verdadeiros grandes jogos – não a esperem ver com muita frequência.

PSM2 JOGO DO MÊS
Simplesmente o melhor jogo da edição. Se tiverem de comprar só um jogo este mês, este deverá ser o escolhido.

ANÁLISES PSM2

Analisamos todos os melhores videojogos disponíveis para a PS2, independentemente da sua origem – Japão, Estados Unidos da América e Europa. Alguns dos títulos apresentados em formato NTSC não poderão, ocasionalmente, ser processados para o sistema PAL, mas estarão disponíveis sob encomenda para as consolas americanas e japonesas.
Em cada análise indicar-se-á claramente o país de origem do jogo e, sempre que possível, voltaremos a reapreciar as versões PAL dos títulos anteriormente analisados.
Se por algum motivo não encontrarem na PSM2 a análise do título que desejam adquirir, procedam com bastante atenção. Normalmente isto significa que se trata de um jogo pouco apelativo. Na PSM2 vamos ajudar-vos a escolher o melhor.

ANÁLISES DVD

Na PSM2 seleccionamos todos os meses os melhores filmes em DVD. Baseamos as nossas pontuações nas qualidades intrínsecas das películas enquanto realizações da Sétima Arte.

RÓTULO

INFO
Produtora: SCEA
Editora: SCEE
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 453 KB
Widescreen: Sim
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

TOP 5 DEUSES
- Afrodite
- Zeus
- Júpiter
- José Mourinho
- Deus

GAMEFAX
Acção/Aventura
Violento
Difícil
Exclusivo PS2

DETALHES
- Quatro ataques mágicos: Zeus' Fury, Army of Hades, Rage of Poseidon, Medusa's Gaze.
- Uma hora de vídeos.
- Lutem com monstros como Ciclope e Medusa.

NÃO NOS ENGANÁMOS, GOD OF WAR É UM JOGO SIMPLESMENTE BRILHANTE

GOD OF WAR

Por Zeus, peguem no comando e nunca mais se esquecerão deste jogo. Dante bem pode chorar, porque está encontrado o novo deus dos jogos de acção na PS2.

Nós já tinhamos avisado que *God of War* era bom, mas assim tão bom nunca pensámos. É incrível o que a Sony América conseguiu fazer com a PlayStation 2, pois se há jogo que consegue tranformar a espera pela PS3 menos dolorosa, é precisamente este. Tudo parece ter sido feito para levar a PS2 aos seus limites, mas além disso existiu também grande vontade de tornar tudo perfeito e com enorme liberdade de criatividade. As *cutscenes* são fenomenais, os gráficos não têm igual na PlayStation 2 e a história consegue apresentar a mesma excelente qualidade. Pena que só dure dez horas, mas caros amigos, que belas dez horas vos esperam.

God of War é um jogo tão bom – funde elementos complicados com uma jogabilidade intuitiva – que chega a ser humilhante. Tal como um pôr-do-sol glorioso, um sorriso de uma mulher bonita ou o golo verdadeiro de Maradona no mundial do México de 1986, alguns momentos são tão sublimes a ponto de parecerem poéticos, e qualquer tentativa de os definir soa a vulgar e inarticulada. Enquanto testávamos *God of War* fomos rodeados por uma multidão que ficou de boca aberta perante as cenas iniciais. Depois todos queriam tirar-nos o comando à força e mostrar ao mundo como se faz.

Mas sejamos objectivos. *("Já dissemos que podemos cortar uma pessoa ao meio com as mãos...?")* A Grécia Antiga era uma sociedade inovadora, mas a Grécia Antiga de *God of War* é claramente uma cópia. A aventura da Sony presta "homenagem" ao sólido sistema de combate hierárquico de *DMC 3*, aos puzzles acrobáticos e à dimensão épica de *Prince of Persia*, à mecânica de sugar almas e às cenas predefinidas de *Onimusha 3*, e até tem uma pitada da acção ritmada de *Dance Dance Revolution* e do metralhar de botões de *Resident Evil 4*. *("...e elas debatem-se até rebentarem num jorro de sangue...")* O talento pede-se emprestado e o génio rouba-se, e *God of War* é uma gruta de Aladino recheada de momentos memoráveis.

Boas notícias: *God of War* tem a introdução mais arrebatadora – e talvez a conclusão mais dramática – de todos os jogos da PS2. Excelentes notícias: a parte entre as duas também é brilhante. Ou quase. A admiração do produtor David Jaffe (*Twisted Metal Black*) pelo design de jogos japoneses é evidente no momento em que pegamos no comando. *God of War* está bem feito, desde a forma como carregamos no ⓘ para desencadear uma cadeia de ataques desproporcionadamente espectaculares, até à forma como metralhamos o ⓞ para enfiar as lâminas pelas boca de um minotauro abaixo.

ARDE NO INFERNO

Ao completarem a aventura serão presenteados com uma série de extras, incluindo um teaser sobre o potencial futuro da série. Afinal Kratos tem <não vamos dizer> que está a arder no inferno enquanto planeia a sua vingança. Um lançamento para a PS3, talvez? Entretanto aventurem-se nos dez Challenges of the Gods secretos, onde terão de executar tarefas especiais, como empurrar pessoas para fora de plataformas para ganhar roupas novas.

DOCUMENTÁRIO MAKING OF: Podem ver como o jogo foi feito, com locução do produtor David Jaffe.

MINOTAURO: Se não conseguirem bloquear serão arremessados pelo ar.

GOD OF WAR É TÃO BOM, TÃO RADIOSO, TÃO SUBLIME QUE É HUMILHANTE.

10% Sorrir de esguelha
50% Bater em pessoas
5% Empurrar blocos
15% Metralhar botões
20% Abrir a boca de espanto.

O que dizer quando se está com os copos?
Em 600 A.C. os Gregos criaram o alfabeto moderno, introduzindo símbolos para os sons das vogais, e foram a primeira sociedade com um sistema político.

NO AUGE

O primeiro nível é espantoso – em cinco minutos estamos a lutar com hidras que preenchem o ecrã – mas a batalha final é épica. Nós até tirámos a camisola para carregar nos botões rápido e conseguir competir com os ataques do último *boss*.

ILUSÃO DE ÓPTICA

Os gráficos são espantosos – houve quem pensasse que o jogo estava a correr numa certa consola verde rival – com paisagens deslumbrantes que rivalizam com *Ico* ou *Prince of Persia*. É possível ajustar os gráficos no menu de pausa, alterando a claridade, a nitidez e tornando-os mais "macios" aplicando um brilho suave. É igual ao efeito Trails de *GTA: Vice City* e nós podemos agradecer à Sony por nos dar essa opção. No entanto, numa boa TV com um bom cabo Scart, optaríamos sempre por gráficos mais nítidos.

SOFTEN: OFF

NITIDEZ: Preferimos as linhas brilhantes e nítidas de Soften: Off, mesmo que os contornos das personagens sejam um pouco recortados.

SOFTEN: ON

EFEITO NEVOEIRO: O efeito "amaciador" de Soften: On dá às imagens um aspecto desfocado, tal como em *Prince of Persia*.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Desbloquear e carregar

■ Terminem o jogo e desbloqueiem alguns extras interessantes, incluindo um documentário de cenas apagadas com locução do produtor David Jaffe, muitos *making of*, trailers e o superdificil modo God. E ainda algumas pistas sobre uma possível sequela.

VEM GINASTICAR: Arranquem as cabeças das Medusas com movimentos no analógico.

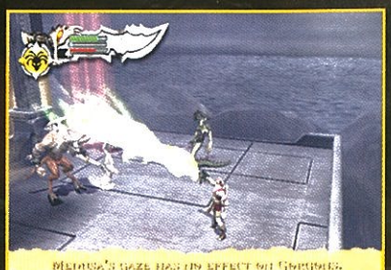
ERA UMA VEZ UM GIGANTE: Ares impõe-se no cenário e anda com o seu ar pesado.

O jogo lê-nos a mente, não fazendo o que queremos, mas o que precisamos. Quando usamos um ataque de combos devastador para atirar um dos inimigos pelo ar, a acção instintivamente abranda, como que a implorar-nos para saltar e agarrá-lo. Mesmo aqui as opções só são limitadas pela nossa imaginação; podemos retalhá-lo , arremessá-lo como um ioió ou arrastá-lo pela plataforma antes de o trespassar com a espada.

A tarefa de arrancar cabeças nunca pára. Dispomos de quatro habilidades mágicas, incluindo um raio Medusa que paralisa os monstros, um golpe de fogo Zeus de longo alcance e o Exército de Hades (que nos dá guarda-costas pessoais semelhantes ao exército dos mortos-vivos de *O Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei*), com mais de quatro upgrades num potencial de dimensão, poder e combos sempre em expansão.

COMBATE EVOLUIDO

O combate deve muito a ***Devil May Cry***, mas além da construção de combos, temos de executar sequências de ritmo-acção-estilo para travar inimigos maiores. Para derrotar os Gorgons, por exemplo, temos de os enfraquecer com golpes normais, clicar ◎ para os agarrar e rodar o analógico para lhes torcer a cabeça. Estas cenas resultam mesmo com inimigos de grande porte, como ogres ou as hidras com várias cabeças.

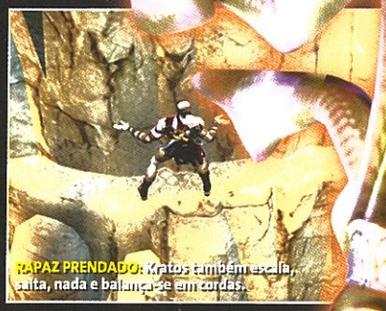


TU ÉS PEDRA: Usem a cabeça de Medusa para transformar os inimigos em pedra, e depois esmaguem-nos.

VENHAM A MIM!: Usem Army of Hades para invocar soldados mortos-vivos. Óptimo se estiverem cercados.

ALMAS PENADAS: Sugamos almas automaticamente e trocamo-las por upgrades para as armas.

SEM FOGO: Uma mensagem no ecrã convida a metralhar o ◎ e a guardar a espada.



RAPAZ PRENDADO: Kratos também escala, salta, nada e balança-se em cordas.

COM CALMA: As secções de equilíbrio são uma mudança de ritmo bem-vinda.

ÉPICO E SEM PARALELO: GOD OF WAR É O MELHOR JOGO DE ACÇÃO DA PS2.

Chegados ao fim do jogo, cada combinação de botões corresponde a ataques diferentes – que deixam o ecrã em chamas como um fogo-de-artifício – que podem ser encadeados numa dança letal e bem executada de 456 golpes. Quase nos faz lembrar *PES 4*. Fácil de apreender e muito bem equilibrado, mas inteligente o suficiente para nos deixar à solta numa onda de violência sem termos de ler constantemente o manual à procura de complicadas combinações de botões.

Até as secções "mortas" são emocionantes, uma vez que o cenário destruído liberta orbes vermelhos que melhoram as nossas armas. E os gráficos não estariam deslocados na Xbox, a dimensão dos exteriores rivaliza com a de *Ico* – vejam Ares, que ocupa o ecrã todo, a deambular enquanto vários inimigos o atacam nas ruínas de Atenas – e a banda sonora alterna estrategicamente entre um tom subtil e outro ameaçador. As combos são bem recompensadas, e o mesmo se pode dizer de desviar-se do caminho já percorrido. Não há palavras que lhe façam justiça, e este é o seu grande trunfo. *God of War* demorou três anos a fazer, logo os produtores tiveram tempo para incluir tudo o que queriam em dez implacáveis horas, sem qualquer excesso.

Agora impõe-se o obrigatório parágrafo de queixas: a câmara fixa contribui para a enorme dimensão e amplifica a sensação de drama, mas por vezes oculta a acção. Alguns puzzles são enigmáticos, obrigando-nos a pensar em segundos e terceiros significados, mas nem sempre são lógicos. A secção da Caixa de Pandora não tem a imponência dos primeiros níveis e a escalada do cano rotativo mortal no fim é simplesmente cruel e ofuscada pela injusta detecção de colisão.

Nos primeiros tempos de vida da PlayStation 2 a Sony Japão lançou o requintado *Ico*, uma aventura épica trespassada por cenários vazios e uma sensação dolorosa de fragilidade. Na altura poucos foram os que reconheceram o seu real valor, mas a verdade é que é ainda hoje uma grande referência para quem o jogou. Quase no final da vida da PS2 a Sony América lança *God of War*, uma aventura épica trespassada por cenários densos e uma sensação ímpar de poder, além de um sistema de combate brilhante. Se pensarem nos excelentes jogos de acção da PS2 como mártires, então *God of War* é a religião pela qual eles se sacrificam para proteger.

God of War é simplesmente o melhor jogo de acção da PS2. Ámen.

A VIDA É UM PUZZLE

Ofendidos com as decapitações? Não se preocupem: também podem empurrar caixas e activar interruptores. Os puzzles são em geral bem concebidos. Por exemplo, têm de rodar uma besta 180° para derrubar uma porta, mas o chão só se mexe 90°. Solução? Rodar a besta 90°, afastá-la do painel, pôr o interruptor na posição original, voltar a trazer a besta e rodar. É igual a todos os bons puzzles, ou seja, fácil quando se sabe como fazer.

MINHA GRANDE BESTA: A besta consegue destruir portas fechadas e eliminar inimigos grandes e nós podemos andar com ela.

TUDO À MOSTRA: Há um certo minijogo especial...

PUZZLE: Acertem nos botões para ganharem almas.

QUEM ME MATA?: Os ciclopes têm de ser postos de joelhos, depois Kratos trepa por eles acima e desfere o golpe fatal.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Intuitivo, multifacetado e altamente divertido.
– Os puzzles conseguem tornar-se irritantes.

GRÁFICOS
+ Animações espantosas, *bosses* colossais e efeitos soberbos.
– Câmara imprecisa.

ÁUDIO
+ Impactos estrondosos e música ambiente.
– Talvez algumas das vozes do jogo.

LONGEVIDADE
Com várias opções de dificuldade e modos de desafios demora dez a 15 horas a ver tudo o que *God of War* tem para dar.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... DEVIL MAY CRY 3
É PIOR QUE... METAL GEAR SOLID 3

Um excelente jogo, altamente compensador, com gráficos de luxo e uma atmosfera envolvente. É o melhor jogo de acção da PS2.

95

RÓTULO

INFO

Produtora: Namco
Editora: Sony/Namco
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: 624 KB
Widescreen: Sim
50-60 Hz: Sim
Som Surround: Não

TOP 5 TEKKENS

- Tekken 5
- Tekken 3
- Tekken 2
- Tekken 4
- Tekken Tag Tournament

GAMEFAX

Beat 'em up
Sequela
Exclusivo PS2
Violento

DETALHES

- As opções típicas: Practice, Story, Time Attack, Arcade, Survival, Team e Versus.
- Novas personagens.
- Trocas de roupa.

NO AUGE

O canguru Roger está de volta, desta vez sem o seu companheiro réptil Alex, mas com um filhote chamado Joey.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Modelo de comportamento

- Cada *Tekken* vem com um velho jogo arcada para jogar enquanto carrega, e este não é excepção. *Tekken 5* traz *Starblade*, que não é horrível, saído do filão arcada de *Star Wars*. E, ao que parece, pode ser desbloqueado algures durante o modo Devil Within. Só para os amantes do retro.

UMA PLACA DE GELO FLUTUANTE? NÃO INTERESSA. O JOGO É BOM DEMAIS PARA NOS PREOCUPARMOS.

RECEITA

50% Chorar pelo Paul
30% Fazer batota com Heihachi
20% Inventar desculpas por causa dos botões

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"Correm rumores de que o filme de *Tekken* está em produção, com argumento do autor de *Tomb Raider*. Aaargh."

ESTÃO TODOS DE VOLTA, MAS TERÃO LEVADO TEKKEN UM PASSO À FRENTE?

TEKKEN 5

O Rei do Punho de Ferro voltou e andou a afiar as garras. Mas estará *Tekken* tão bom como sempre?

Heihachi Mishima morreu. Calma, é mentira. Sim, a introdução diz isso. Sim, é verdade que o megalomaníaco começa *Tekken 5* a ser abraçado por criaturas com caras explosivas (vários Jack). Mas ninguém pensou que isso seria capaz de o matar, certo? Quando os créditos iniciais entram, ele arrasta-se para fora dos destroços, mais forte do que nunca, e até se livrou daquela ridícula fralda.

As boas notícias são que a série *Tekken* está tão resistente como o velho Mishima, e ainda mais disposta a admitir que errou. O sistema de arremessos impreciso que afligia *Tekken 4* desapareceu, tal como as arenas desniveladas. Já o cenário destrutível mantém-se, ainda que sem os estúpidos pilares no meio das arenas. Agora os lutadores simplesmente arrancam pedaços do chão e das paredes. Na verdade, o cenário é um das coisas mais imediatamente impressionantes de *Tekken 5*, com um leque de variedade que envergonha até o grandioso *Soul Calibur 2*. Não percebemos muito bem porque lutamos em cima de plataformas de gelo flutuantes, rodeados de pinguins, nem porque esmagamos a cabeça de alguém contra uma pilha de moedas de ouro na gruta de um pirata, mas num jogo que tem um aspecto tão fenomenal, quem vai ligar a isso? As localizações mais convencionais continuam pitorescas, desde uma catedral sombria (com janelas quebráveis) até um campo de flores. Os pormenores que fazem os olhos brilhar estendem-se às personagens, agora mais possantes. Jack parece-se menos com um Action Man e mais com um assassino imponente, Bruce Irvin tem menos ar de vadio e mais de *kickboxer* musculado, e Nina simplesmente abana-se. A única ovelha negra deste rebanho glamoroso é o último *boss*, que parece um cruzamento de Sean Connery com um estegossauro, mas Christie Monteiro mais do que compensa.

Num tema semelhante, os designers de *Tekken*, desejosos de agradar, foram buscar ideias a outros jogos, quais miúdos gordos numa pastelaria. O melhorado "seiómetro" é um claro piscar de olhos

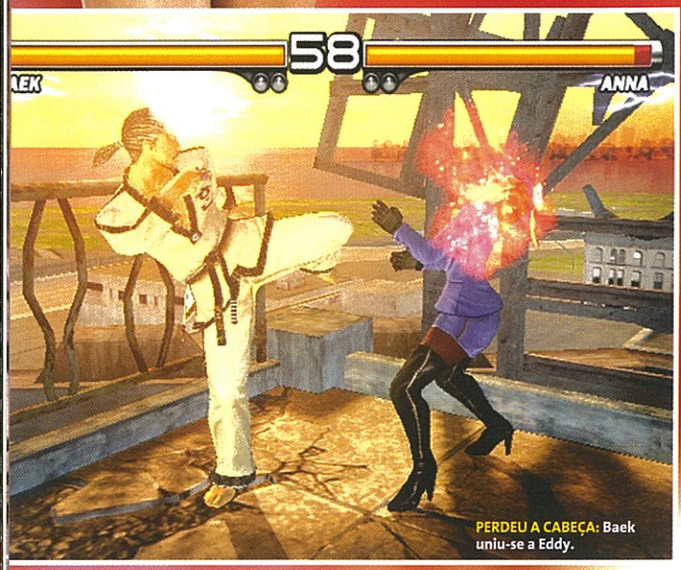
TEKKEN 5 É MAIS RÁPIDO, MAIS IMPLACÁVEL E MUITO MAIS LETAL.

LUTAR ENTRE OS PINGUINS

A primeira coisa que salta à vista em *Tekken 5* é a qualidade visual dos cenários, depois é a maluquice dos cenários em si. Muito sinceramente não nos lembramos de arenas tão diversas e detalhadas, mas a verdade é que não fazem qualquer sentido se pensarmos na história do jogo. Porquê uma arena no gelo no meio de pinguins? Então e o terreno repleto de flores brancas, claramente inspirado em *MGS 3*?

ONDE ESTÁ SNAKE?: Quem jogou *MGS 3* irá achar bastantes semelhanças entre este cenário e o local onde decorre a luta entre Snake e Boss.

CUIDADO COM OS PINGUINS!: Este cenário é completamente despropositado, mas é excelente visualmente, e não, não podem acertar nos pobres animais.



PERDEU A CABEÇA: Baek uniu-se a Eddy.

aos seguidores de *Dead Or Alive*, mas Raven também o é, o novo ninja um pouco parecido com Ryu Hayabusa de *Dead or Alive* e *Ninja Gaiden* para Xbox. Na linguagem de *Tekken*, é uma espécie de cruzamento entre Christie, Lei e Yoshimitsu: muitos pontapés improváveis que culminam em alguns teletransportes e ataques com os cotovelos. É bem-vindo à luta. Das outras novas personagens, Asuka Kazama é basicamente uma cópia de Jun Kazama, que apareceu pela última vez em *Tekken Tag Tournament* e *Tekken 2*. É preciso aprender a gostar dela, mas pelo menos completa o elenco. Todas as personagens clássicas de *Tekken* estão representadas de uma maneira ou de outra, e as únicas ausências são de trocas de roupas, como Marshall Law. Mas o melhor novo combatente é Feng Wei – ou a personagem *Virtua Fighter*. É um lutador típico de kung-fu com ataques rápidos e muito parecido com Lei Fei, o monge *shaolin* de *VF4*. Também inspirada em *Virtua Fighter* é a ideia da personalização de lutadores, embora a de *Tekken 5* seja menos abrangente e não tão bem concebida. À excepção da possibildiade de dar um novo estilo a Lee com um conjunto de pistolas iguais e uma guitarra eléctrica, a coisa mais excitante que podemos fazer é comprar uma minissaia para Anna Williams. Jogadores de *DOA* aí ao fundo, mantenham-se civilizados, por favor. Também existe a opção de aumentar o ranking da nossa personagem enfrentando adversários cada vez mais difíceis, mas aqui a palavra-chave é "computador"; embora a IA seja boa, percorrer os níveis até atingirmos o cinturão negro não é uma tarefa muito complicada.

No entanto, a maior alteração é a violência. É mais rápida, mais feia, mais arrepiante. Nos combates há que desviar-se quando somos atingidos, e se pestanejarmos falhamos o alvo. Um erro pode custar-nos metade de uma barra de vida.

Os movimentos para enganar, atenuados em *Tekken 4*, estão de volta e com a habilidade de rebolarmos dali para fora quando somos encostados a uma parede. O timing das combos está um pouco mais fácil, no que parece ser uma

DÁ-LHE COM FORÇA: Julia Chang está a apanhar rapidamente o jeito.

VIOLÊNCIA GRATUITA: O muro de Phoenix continua a ser esmagador.

PIROSO: Como todos os mestres de kung-fu, Feng veste-se mal.

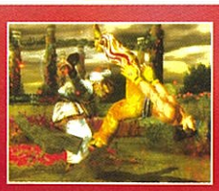
PARRYS, JUGGLES E FRAMES PER SECOND

Muito provavelmente o leitor e jogador de *Tekken* mais casual estará a perguntar "o quê?!", mas os jogadores *hardcore* sabem bem do que falamos. Parry é o movimento executado que pára um ataque inimigo, mas tem de ser feito no momento certo. Juggles são combos contínuas, utilizadas para manter o oponente no ar. Frames Per Second são os fotogramas que cada golpe demora a ser executado. Sim, existem jogadores que se dão realmente ao trabalho.

BOLAS DE FOGO: Uma bota em chamas no sítio certo deixa Law KO.

HARDCORE: Nós achamos que somos bons jogadores de *Tekken*, mas não somos assim tão bons. Mas só porque não queremos...

AO SEGUNDO: "Hmm, este movimento demora mais dois fotogramas por segundo que o outro. Que porcaria!"



tentativa de atrair pessoas que nunca jogaram *Tekken*.

Provavelmente estão convencidos de que a série atingiu o seu auge em *Tekken 2*, antes de inventarem os movimentos de contra-inversões. Se esse for o vosso caso, desenganem-se: peguem no comando, comecem a jogar *Tekken 5* e verão. No modo Tekken History podemos jogar as versões arcada originais dos primeiros três jogos, com todas as personagens desbloqueáveis incluídas, sem praticamente tempos de *loading* entre os combates. Como curiosidade histórica é engraçado e mostra até onde chegou a série, até ao ponto de nos sentirmos altamente frustrados com os enormes saltos no ar e com os lentos tempos de recuperação. Mas sinceramente, quem é que se interessa por isso quando tem o novo para jogar? Outra distracção é o facto de os minijogos não terem sido incluídos, por isso, em vez de jogarmos Tekken Volleyball, resta-nos o horrível Devil Inside, um jogo de plataformas entediante com Jin Kazama. Corram! Entre salas cinzentas de tijolos, dando murros em portas, interruptores e guardas-robôs sem rosto. Porque não deixaram o modo Tekken Force, considerando que estamos limitados a usar as mesmas três combos de uma personagem num jogo que ninguém jogaria?

Seja como for, é *Tekken*, e esta é a melhor versão de sempre. É fenomenal, uma compra obrigatória para os fãs de *Tekken*, de *beat 'em ups*, enfim, para todos os que se consideram jogadores.

ACHAVAM QUE O AUGE DA SÉRIE ERA TEKKEN 2? EXPERIMENTEM JOGAR ESTE.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ É *Tekken*, mas com as partes boas de volta.
– Nada de novo. Se não gostavam antes...

GRÁFICOS
+ Nítidos, personagens fortes e cenários lindos.
– O *boss* final foi desenhado a lápis.

ÁUDIO
+ Música rock agressiva – perfeito.
– A pronúncia britânica de Steve Fox devia ser crime.

LONGEVIDADE
Um jogo fantástico para jogar com os amigos. A IA é boa, mas está cheia de buracos, e não há opção online.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... VIRTUA FIGHTER 4

É PIOR QUE... SOUL CALIBUR 2

Um regresso à forma de um dos primeiros estandartes da PS2. O visual deslumbrante e as lutas sólidas tornam-no essencial. Vai transformar-se na vossa vida.

91

RÓTULO

INFO

Produtora: The Collective
Editora: LucasArts
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: ??KB
Widescreen: ??
50-60 Hz: Não
Som Surround: ??

TOP CINCO

DUELOS STAR WARS

- Luke Skywalker vs. Darth Vader
- Mace Windu vs. Anakin
- Obi-Wan vs. Darth Vader (Ep. III)
- Obi-Wan vs. Darth Vader (Ep. IV)
- Vader vs Cin Dralig (no jogo)

GAMEFAX

Licença Oficial
Adaptação Filme
Violento
Fácil

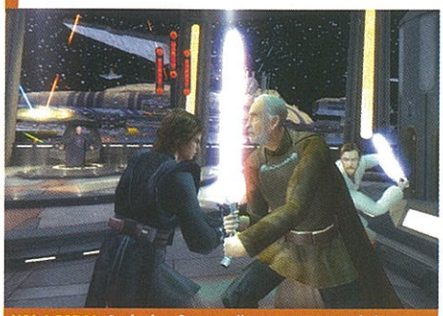
DETALHES

- Recria os acontecimentos principais da história do filme.
- Duelos contra outras personagens da trilogia a solo e *multiplayer*.
- Missões cooperativas e níveis bónus com Yoda, Grievous e Vader.

A FORÇA FOI DESPERDIÇADA

MANO A MANO

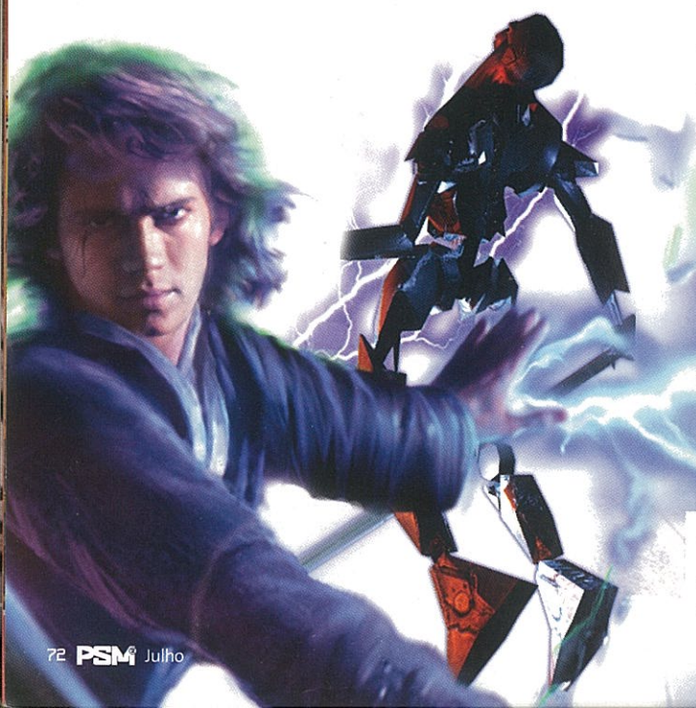
Os pontos mais altos do jogo são, sem dúvida, os duelos, que recriam os acontecimentos chave do filme. É aqui que vamos poder defrontar as restantes personagens principais que fazem parte de *Episode III*, incluindo duas personagens novas que não fazem parte da película. Apesar das suas limitações, são os únicos momentos em que nos sentimos dentro do universo *Star Wars*. E como a captura de movimentos foi feita pelo coordenador de duplos do filme, existem momentos espectaculares.



USA A FORÇA: Os duelos são os melhores momentos do jogo. Até existe uma espécie de braço de ferro com sabres de luz.

STAR WARS EP. III
REVENGE OF THE SITH

Queríamos muito ser um Jedi, mas a Força abandonou-nos.



As primeiras impressões que tivemos deste jogo deixavam antever algo em grande. Afinal, estamos perante a adaptação videojogável do tão aguardado *Episódio III*, que encerra a trilogia inicial da saga *Star Wars*. Mas, provavelmente na pressa de lançar um jogo para acompanhar a estreia do filme, parece que a Força perdeu a sua influência nas aspirações deste título.

Temos os nossos sabres de luz, temos os nossos poderes da Força e até temos duelos entre Jedis. Então, porque é que não deixamos de sentir um certo vazio em relação a *Star Wars: Episode III Revenge of the Sith*? Em primeiro lugar, porque todo o potencial da poderosa licença do épico de George Lucas não parece ter sido explorado devidamente. Podem dizer que as adaptações poucas vezes conseguem fazer justiça à sua fonte de inspiração e a qualidade muitas vezes não é a desejável. Mas exigimos sempre que títulos deste género consigam aproveitar tudo o que um *blockbuster* de cinema lhe consiga oferecer. Uma oportunidade que aqui foi desperdiçada. Existem imagens retiradas do filme que antecedem cada missão. Mas apenas 12 minutos ao longo de todo o jogo? Sabe a pouco. E só poucas é que mostram algo de verdadeiramente relevante. Outro exemplo em que se exigia muito mais é nas vozes. Os talentos vocais dos actores do filme, Hayden Christensen e Ewan McGregor, foram substituídos por outros muito parecidos, mas não o suficiente, pois causam uma certa sensação de estranheza. A qualidade das linhas de diálogo (e são muitas ao longo do jogo), também não ajuda.

Inevitavelmente, o jogo leva-nos a vivenciar as sequências mais importantes do filme, sempre de sabre de luz em punho. Podemos controlar Obi-Wan Kenobi e Anakyn, incluindo a versão Darth Vader deste último. Mas o que parece ser o sonho de qualquer fã *Star Wars* cedo se revela uma realidade amarga.
O sistema de combate oferece alguma versatilidade, com várias combos e a utilização de vários poderes da Força. Até existe uma esquema de *level up*, em que podemos melhorar as habilidades das personagens, desbloqueando mais golpes ou mais poderes da Força. Mas ao cabo de pouco tempo, tudo se torna repetitivo e limitado. Acabamos quase sempre por recorrer à mesma combo, e qualquer improvisação da nossa parte pode levar à derrota. Os problemas de colisão e as situações em que nos vemos encurralados em determinadas partes do cenário aumentam a lista de problemas, a que se junta a IA instável que faz com que os nossos inimigos sejam estranhamente passivos e que os nossos aliados não servam como grande ajuda (com a devida excepção no nível em que

O POTENCIAL DO FILME NÃO É EXPLORADO DEVIDAMENTE.

RECEITA

80% Repetir a mesma combo.
15% Utilizar o Force Trow.
3% Tentar inovar e utilizar alguns golpes diferentes.
2% Morrer porque tentámos usar alguns golpes diferentes.

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"Hayden Christensen insistiu em vestir o fato de Darth Vader. Foram usados truques de câmara porque é mais baixo que David Prowse, dos filmes iniciais."

NO AR: Parece cheio de estilo, mas não vão recorrer a este golpe muitas vezes.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Duelos e Co-Op

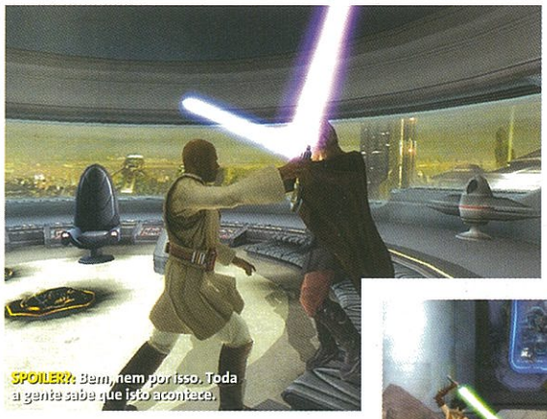
■ O modo Duellist é um extra bastante agradável, apesar do número reduzido de personagens e de não ser muito profundo. Ainda temos a inevitável arte conceptual, o limitado modo coop e missões bónus.

MISSÕES BÓNUS

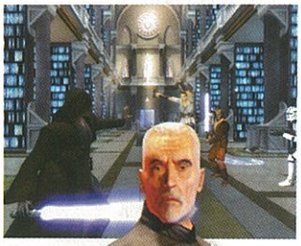
As missões bónus vão sendo desbloqueadas à medida que progredimos no jogo. Algumas preenchem o espaço entre os níveis do modo principal, especialmente quando existem duas personagens que se separam. A duração desta missões é bastante reduzida e a mecânica é ainda mais repetitiva do que no modo principal. Salva-se o facto de podermos controlar personagens adicionais, entre elas o General Grievous ou Yoda. E preparam-se para a surpresa da última missão bónus. Para a desbloquearem, vão ter de repetir o último nível como Anakin.

FÚRIA VERDE: Apesar do tamanho, Yoda não pára quieto no cenário, com os seus golpes acrobáticos.

QUANTAS PATAS?: Esta aranha dróide oferece alguma diversão.



SPOILER?: Bem, nem por isso. Toda a gente sabe que isto acontece.



encontramos Obi-Wan e Yoda). No entanto, os duelos entre as personagens principais conseguem oferecer alguma diversão. Por vezes também são assombradas por alguns dos problemas que já referimos, mas são os únicos momentos que conseguem transmitir alguma da emoção e do ambiente *Star Wars*.

mecânica repetitiva e um design de níveis limitado. Existem localizações retiradas do filme, mas a progressão é exageradamente linear. Podemos saltar para plataformas mais elevadas, graças ao Force Jump, mas só quando o jogo decide que é altura de o fazer. E, sejamos sinceros, de quantos corredores com escudos de

OS DUELOS SÃO OS ÚNICOS MOMENTOS QUE CONSEGUEM TRANSMITIR EMOÇÃO.

E para um suposto épico, *Revenge of the Sith* é bastante curto. Mesmo com as missões de bónus, que têm a virtude de nos deixar controlar personagens adicionais, as (poucas) missões cooperativas e o modo Duellist, o jogo não faz justiça ao seu congénere cinematográfico. Essencialmente porque apresenta uma

energia (que os inimigos conseguem atravessar e nós não) é que precisamos? De igual modo, tudo se resume a metralhar os botões para efectuar combos, alternado com puzzles pouco estimulantes. Sabe a muito pouco para um jogo que promete a oportunidade de sermos um Jedi. Só a custo se qualifica para Padawan.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Um sistema de combate bastante variado.
− Os controlos por vezes não respondem bem.

GRÁFICOS
+ Bons modelos e animações.
− Falta algo que o torne épico como os filmes.

ÁUDIO
+ Música e sons ao melhor estilo *Star Wars*.
− Faltam os actores dos filmes e falas decentes.

LONGEVIDADE
Para a adaptação de um épico, é estranhamente curto. Apesar de ter o modo Duellist e missões co-op, não dura muito tempo.

MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... GHOST IN THE SHELL

É PIOR QUE... LEGO STAR WARS

Goste-se ou não do filme, a verdade é que merecia uma adaptação melhor. Para além de alguns problemas, desperdiça o poder da licença *Star Wars*.

60

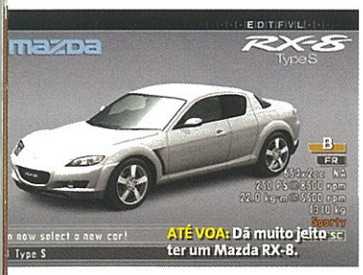
RÓTULO

INFO
Produtora: Konami
Editora: Konami
Jogadores: 1-2
C. memória: 462KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Corridas
Realista
Original
Original
Difícil

DETALHES
- Mais de 200 carros dos últimos 30 anos.
- O Visual Gravity System dá-nos feedback imediato das pressões do carro.
- Modos carreira, volta livre e de treino.

PERGUNTA
Que membro da equipa da PSM2 comprou recentemente o seu terceiro Fiat Punto?



ATÉ VOA: Dá muito jeito ter um Mazda RX-8.

NEVOEIRO: Os efeitos da areia e do pó nas pistas são muito bons.

EXCELENTE: Se a vossa exibição for boa, recebem mensagens como esta.

NO AUGE
Modelos dos carros detalhados, uma física apuradíssima e cenários de morrer. Não se pode dizer que *Enthusia* não seja bonito.

É SÓ FAZER AS CONTAS!

Nos tempo de jogo do modo Life há que estar atento a vários números. O mais importante é o total de Ranking Points, calculado em cada corrida a partir de variáveis como em que posição terminamos, o nível de dificuldade da corrida e as probabilidades do nosso carro ganhar (posicionem o vosso carro acima de adversários melhores para aumentar mais depressa os Ranking Points). Além disso, sobem os Skill Points, atribuídos segundo a nossa performance nas corridas. Estes acabarão por fazer subir o nosso carro e dão-nos acesso a melhores opções de *tuning*.

ÁS DO VOLANTE: Desactivem as ajudas e pontuem mais.

ESCALADA DA FAMA: Subam na tabela, semana a semana.

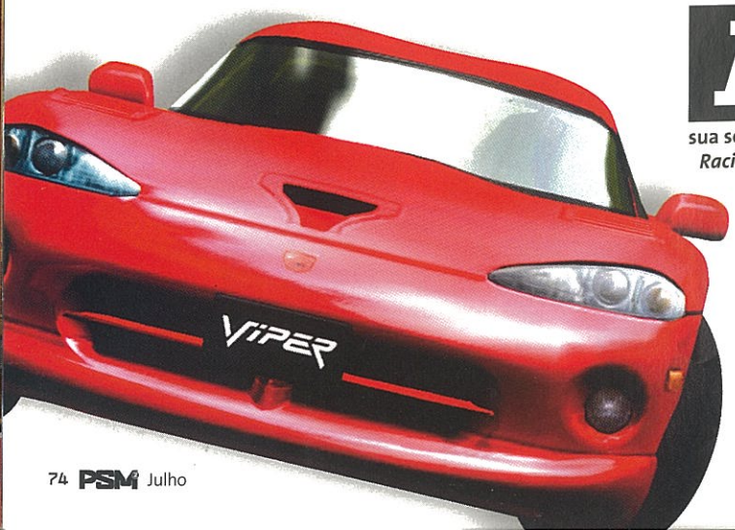
LIVRO DE INSTRUÇÕES: Pressionem Ⓐ num ecrã de menus e abrem o comando de ajuda. Acreditem que dá muito jeito.

TAMBÉM ELES?: Os aviões passam por nós a alta velocidade.

UM JOGO DE CORRIDAS SÉRIO PARA PESSOAS SÉRIAS.

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING

Na sua busca do realismo, terá a Konami deixado de lado a diversão?



A Polyphony Digital deve ter sofrido um choque. Embora a equipa de Kazanori Yamauchi tenha rido na cara de outras tentativas de tirar do pódio a sua série *Gran Turismo*, *Enthusia Professional Racing* até esteve perto de o conseguir.

Em vez de produzir um simulador de corridas igual a tantos outros, a Konami tentou apresentar uma genuína alternativa. É certo que é feito da mesma forma de *GT4* – centenas de carros do passado e do presente, um modo carreira e uma série de testes de condução – mas introduz alguns novos elementos para agradar ao mercado.

No topo da lista surge o "inovador" Visual Gravity System (VGS), que nos permite ver de que forma as forças de inércia afectam o nosso carro. Numa versão anterior e não-final apareciam setas que indicavam a força centrífuga exercida no carro, mas o jogo completo apresenta já um círculo e quatro rectângulos (que representam os

APRESENTA UMA GENUÍNA ALTERNATIVA AOS SIMULADORES NORMAIS.

RECEITA

60% Compará-lo com *Gran Turismo* (para o melhor e para o pior)
15% Aprender a não bater com o carro
15% Bater com o carro
10% Menus complicados

RESPOSTA

A Marta. Fã de Fórmula 1, até sabe os nomes dos directores de equipa da Ferrari, mas ainda não ganhou para comprar um, por isso fica-se pelo "primo".

CONSEGUIR TER UM BOM CARRO É UMA TAREFA FRUSTRANTE.

PASSEIO DE DOMINGO: Uma volta pelo campo é sempre agradável.

PEUGEOT 206 Rally Car 2000

AINDA MAIS?: *Enthusia* é bastante rápido, mas talvez não o suficiente...

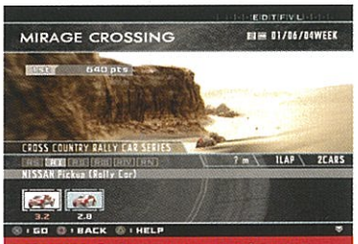
BELAS CURVAS: Os modelos dos carros são simplesmente espantosos.

LEVANTAR POEIRA: Os carros grandes são potentes, mas um pouco lentos.

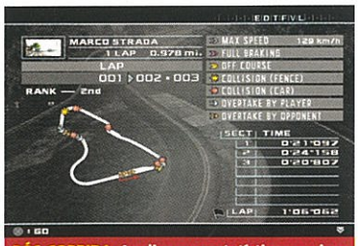
SEMPRE O TUNING

Podem optar por 'descansar' numa das semanas do jogo para repor os pontos Enthu do vosso carro, mas acabarão por querer melhorá-lo. Há vários parâmetros passíveis de sofrer alterações, como a altura e as relações da caixa de velocidades, e cada um deles é ajustado numa escala gradual. À medida que fazem as alterações podem verificar os efeitos que têm na condução, velocidade e performance geral do vosso bólide.

AFINAÇÕES: Aumentem ou diminuam a barra principal e vejam os efeitos na condução.



DESCANSO: Podem correr numa pista por semana. Ou então aumentem os pontos Enthu.



PÓS-CORRIDA: Analisem as estatísticas e vejam onde o carro precisa de melhoramentos.

pneus) no centro do ecrã. Uma bola amarela movimenta-se para indicar as forças em acção. Por exemplo, se fizermos uma viragem brusca à direita, essa bola desloca-se para a esquerda. Os pneus também mudam de cor para indicar o nível de tracção: o branco mostra bastante aderência e o vermelho perda de controlo.

Na prática, no entanto, torna-se um elemento de distracção, principalmente no modo de visão exterior. O tempo que a Konami passou a melhorar a excelente física significa que conseguimos obter muito feedback do movimento do carro, a forma como desliza, a sensação convincente de peso. Sabemos quando estamos prestes a perder a traseira numa curva, porque sentimos isso a acontecer. Talvez o VGS possa impedir de chegarmos a esse ponto, mas isso seria eliminar a emoção da corrida. Felizmente com um toque no ◎ a bola desaparece do ecrã .

Enthusia encoraja-nos a guiar com precisão, e o modo Driving Revolution tenta ensinar-nos. Enquanto em *GT* as licenças obtêm-se participando em corridas reais, as "lições" de *Enthusia* insistem em nos lembrar que estamos num jogo. A ideia é conduzir em determinadas secções de uma pista, acertando nos marcadores a várias velocidades e posições. Mas parece mais um modo de jogo extra do que uma forma de aprender a fazer curvas a alta velocidade.

É importante certificar-nos de que conhecemos o comportamento do carro que escolhemos, porque pune o desleixo. É no modo Enthusia Life, equivalente à carreira, que isso se torna mais evidente. Se o nosso objectivo é progredir, temos de nos dedicar, e aumentar, os pontos Enthu, que perderemos se fizermos uma má condução. Resvalem nas margens da pista ou abalroem os adversários, *à la Gran Turismo*, e a vossa barra de Enthu cai até ao vermelho. O mais irritante é que também perdemos pontos quando um adversários nos bate na traseira. Porquê? Pelo menos os outros pilotos não são idiotas e tentam evitar as colisões sempre que possível.

Se perdermos os nossos pontos Enthu ficamos fora da corrida semanal, o que pode afectar seriamente a nossa posição no ranking, assim como os pontos correspondentes. E o nível de perícia. E... as estatísticas são mais que muitas (ainda bem que temos uma ajuda). Normalmente não ganhamos dinheiro para comprar novos carros. Somos recompensados com um dos carros, escolhido aleatoriamente, que derrotámos na corrida, ou não, se a opção de selecção que destacarmos não parar em nenhum. Ou seja, conseguir um bom carro pode ser frustrante.

É difícil perceber o público a que se dirige *Enthusia*. O título 'Professional' indicia que pretende atingir os grandes fãs de corridas, o que é secundado pela atenção colocada no detalhe e no motor de física, o VGS e o táctico modo Life. Mas nós não conseguimos deixar de pensar que o método para rechear a nossa garagem, semelhante a uma lotaria, e o facto de não ser difícil igualar os adversários mais competentes poderá afastar os fãs do género.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Controlos e física super-realistas.
− O sistema VGS acaba por se revelar inútil.

GRÁFICOS
+ Muitos detalhes interessantes para ver.
− Não tão definidos nem detalhados como *GT4*.

ÁUDIO
+ Alguma música original.
− Alguns sons dos carros e música rock horrível.

LONGEVIDADE
O modo Enthusia Life é um bom investimento de tempo se estiverem preparados para conduzir com segurança. Sem online.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
RICHARD BURNS RALLY

É PIOR QUE...
GRAN TURISMO 4

Enthusia quer ser um simulador como *GT*. Até tenta injectar alguma novidade num género algo estagnado, só que sem grande sucesso.

77

RÓTULO

INFO
Produtora: Midway
Editora: Midway
Jogadores: 1
C. Memória: 183 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Sim

TOP 5 ALIENS
- Alien
- Os Solomon (*Terceiro Calhau...*)
- Mr. Spock
- Alf
- ET

PERGUNTA
Porque é que a base secreta americana se chama Área 51?

GAMEFAX
FPS · Ficção científica · Online · Difícil

DETALHES
- Transformem-se em *alien*.
- Modo online para até 16 jogadores.
- Participação vocal de Marilyn Manson e David 'Ficheiros Secretos' Duchovny.

NO AUGE
Disparar uma granada de plasma é fantástico, mas assistir à autópsia de um humano ultrapassa tudo, ainda que possa ser horripilante.

POUCAS MAS BOAS

A quantidade de armas à nossa disposição não é esmagadora, mas não existe granada melhor do que a bomba de plasma de *Area 51*. Em vez de a atirarem na direcção dos invasores espaciais, podem apontá-la a qualquer lado e ela voa como um dardo explosivo. Além disso, tem uma explosão secundária que apanha os que escaparam da primeira vez. Simplesmente brilhante. A cereja no topo do bolo é uma *pulse rifle* a laser com ricochete, perfeita para abater as criaturas que se escondem atrás das esquinas.

PARA BAIXO: Agachar-se e mergulhar é melhor que bloquear.

ARMAS MATAM PESSOAS: Estas *assault rifles* matam de certeza.

A MINHA ARMA É TÃO GRANDE!: A granada de plasma mata ao impacto e explode numa nuvem azul para limpar o que falta.

FINALMENTE A VERDADE.

AREA 51

Enfim, aqui está ele. E não é tão bom como esperávamos.

Ao contrário da política de "nega qualquer conhecimento" do Governo norte-americano sempre que é interrogado sobre a existência da área secreta no deserto de Nevada, não vamos fazer discursos circulares: *Area 51*, apesar da nossa expectativa, não é o princípio e o fim do todos os FPS. Claro que queríamos que fosse o supra-sumo do género na PS2, mas a verdade é que não traz nada de verdadeiramente original ou diferente.

Embora hoje em dias os FPS sejam bastantes, parece que os produtores estão a ter cada vez dificuldades em introduzir novas ideias num mercado altamente disputado. Infelizmente as novas ideias de *Area 51* são efémeras e, em última análise, um tanto ou quanto desapontantes. Assim, como é possível que um jogo que temos vindo a apregoar não corresponda ao que esperávamos? Passamos a explicar.

AREA 51 NÃO TEM NADA DE MUITO ORIGINAL.

Tudo começa bem. Somos imediatamente mergulhados no centro da acção na pele de Ethan Cole, um membro da Hazteam Bravo, com a voz de David Duchovny. Apenas com um briefing acerca de estranhos acontecimentos e uma leve apresentação aos colegas de equipa, em breve damos por nós a perseguir um híbrido de alien/humano demente através da base subterrânea. A caça e subsequente exterminação desta criatura processa-se através de opções de controlo passo a passo (corremos em direcção a barris e é-nos indicado que carreguemos no L1 para lhes saltar por cima.) Ou seja, um tutorial, mas sem ser demasiado condescendente. De rédeas soltas, há que percorrer a miríade de

RECEITA

30% Matar '*aliens*' humanos
20% Percorrer corredores estreitos
30% Desejar mais armas
20% Perseguir Greys

RESPOSTA

Porque '51' é a referência da grelha no mapa que assinala o Nevada Test Site.

MONSTROS EM MASSA: Estas criaturas mutantes aparecem de todos os lados.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Videomensagens

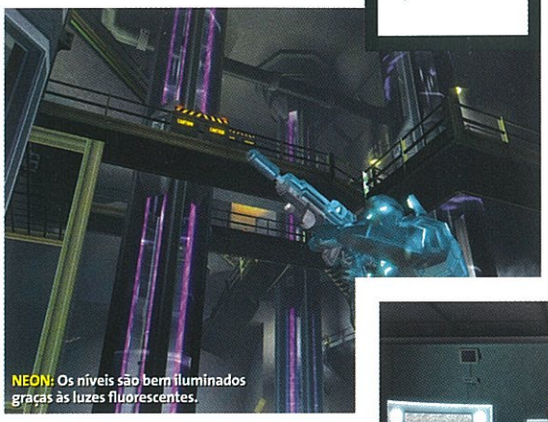
■ Ao percorrer os níveis, podem fazer scan a ficheiros secretos para desbloquear clips de vídeo de personagens do jogo. Um pormenor interessante que só ajuda à atmosfera.

ALIENS QUASE HUMANOS

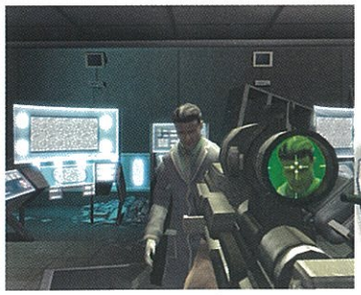
Se tivessem de inventar um *alien*, como seria? Teria dez tentáculos? Três cabeças grotescas? Ou seriam humanóides de 2 metros vestidos com fatos de PVC pretos e azuis-choque e de caçadeiras em riste? A acreditar nos produtores de *Area 51*, estas figuras quase humanas andam a examinar agricultores. À excepção dos aliens cinzentos de olhos esbugalhados (e algumas criaturas tipo caranguejo e bolha), este jogo está a abarrotar de homens altos. Uma espécie de *Aliens* revisitado com a Sigourney Weaver a ser cuspida contra uma equipa da NBA. Perturbante...

É UM HOMEM!: Ele não tem muito ar de *alien*, pois não? Dois braços e duas pernas. E a cabeça de réptil que cospe ácido?

INCUBADORAS: Há frascos com *aliens* "em conserva" por todo o lado.



NEON: Os níveis são bem iluminados graças às luzes fluorescentes.



corredores industriais e laboratórios com os nossos camaradas da IA sempre a proteger-vos a rectaguarda. É então que algo terrível acontece. Ao fim de poucos minutos, a nossa equipa – à qual acabamos de nos habituar – é assassinada. Não é nada de especial, podemos simplesmente avançar sozinhos, mas a camaradagem partilhada com os colegas é substituída por uma sensação de solidão. Surgir detrás de uma secretária e abater os mutantes que nos atacam é emocionante durante os primeiros níveis, mas quando se ouve apenas o barulho dos tiros e os gritos dos *aliens*, acabamos por sentir a falta de companhia. Ainda por cima, quase todos os humanos que encontramos têm um final horrível em poucos minutos.

Area 51 é um jogo indeciso. Os primeiros níveis, além dos membros da nossa equipa, estão também a abarrotar de pormenores curiosos que nos levam a crer que o resto do jogo é sempre mais e mais. Como por exemplo, a primeira vez que usamos uma mão decepada para abrir as portas do depósito de armas ou quando controlamos uma enorme bateria fixa e abatemos hordas de monstros enlouquecidos. A excitação dispara e as possibilidades de ter novas armas e cenas predefinidas deixa-nos em órbita. Mas à medida que o jogo avança, torna-se claro que nada vai acontecer, e nem o facto de podermos usar as armas dos *aliens* muda isso.

UM SOBERBO MODO ONLINE QUE ESMAGA ATÉ TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT.

Tudo se passa a um ritmo alucinante, com *aliens* a saírem de todos os recantos, obrigando-nos a colar-nos às paredes para evitar ataques por trás. E a mira podia ser menos imprecisa. Agrada-nos ver os monstros a aproximarem-se e termos de nos desviar de repente, mas às vezes (principalmente com as caçadeiras) apontar ao vazio é frustrante. Ao fim de alguns níveis podemos transformar-nos num mutante depois de sermos infectados por um *alien*. Arrancar os olhos dos inimigos e disparar tentáculos que desafiam a gravidade tem piada durante algum tempo, mas temos mesmo de nos transformar em *alien*?

Area 51 não é um péssimo jogo, e tem até partes divertidas, só que esperávamos mais do que um simples FPS com uma história de qualidade duvidosa. Excelente é o modo online para 16 jogadores que esmaga até *TimeSplitters: Future Perfect*. E com tantas pontas soltas, de certeza que haverá espaço para uma sequela. Esperemos que *Area 52* (porque não?) melhore o que é uma competente, mas no fundo desapontante, estreia da série.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Uma frenética corrida sempre a usar a arma.
– As melhores partes acabam por se esgotar.

GRÁFICOS
+ Cenários muito bem desenhados.
– As áreas caóticas dão claustrofobia.

ÁUDIO
+ Bons sons das armas e falas das personagens.
– Marilyn Manson tem um papel fraco.

LONGEVIDADE
Muito para desbloquear, mais o online para 16 vão manter-vos ocupados durante semanas. É pena o modo história ser tão curto.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
SER LEVADO POR ALIENS

É PIOR QUE...
TIMESPLITTERS: FP

Gostávamos que destronasse *Killzone*, mas acabou por não fazer jus às promessas. Divertido, mas muito curto. Só vale pelo modo online.

79

RÓTULO

INFO
Produtora: Capcom
Editora: Capcom
Jogadores: 1
Cartão Memória: 366KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Sim
Som Surround: Não

GAMEFAX
Violento
Difícil
Survival Horror
Original

DETALHES
- Escondam-se e coloquem armadilhas.
- Mandem o cão atacar, apanhem objectos e encontrem áreas secretas.
- Resolvam puzzles e enigmas.

TOP 5 CÃES
- Rantamplan
- Milu
- Lassie (a astronauta)
- Lassie (a actriz)
- Inspector Max

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Naoto Takenaka, realizador das *cutscenes*, é conhecido no Japão desde os anos 80. Também apareceu na sequela do épico de anime *Ghost in the Shell*."

PALPITAÇÕES: Os seios de Fiona abanam quando ela corre.

"PODES CORRER, MAS NÃO TE PODES ESCONDER." "AI, POSSO, SIM."

NO AUGE Quando Debilitas apanha Fiona, o ecrã fica preto e ouve-se ele a grunhir enquanto... bem, não sabemos exactamente o que é que ele faz...

O FACTOR MEDO

Em *Haunting Ground* não há barras de saúde; a sobrevivência de Fiona depende da sua resistência e sanidade. Se vir qualquer coisa assustadora, o ecrã fica distorcido, a música mais alta, ela fica exausta, tropeça e nós temos de a esconder para que se possa acalmar. Também podemos usar itens como raminhos de lavenda e camomila para aliviar o stress, mas esta é uma solução temporária. O melhor é esconder-se.

AI, QUE MEDO!: Mesmo com o apoio de Hewie, é difícil recuperar do efeito do medo. Escondam-se ou usem itens de recuperação.

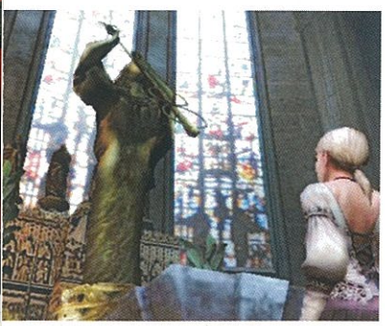
EFEITO MUSICAL: A música é desconcertante.

EFEITO NEVOEIRO: O ecrã fica verde e distorcido.

PASSEIO NO ESCURO: Se virem a sombra de Debilitas, fujam a sete pés. Ele é mau.

HAUNTING GROUND

Caçadeiras e zombies? Não, só uma miúda, um cão e um bebé do Inferno..



Sonhos febris. *Haunting Ground* assemelha-se a um sonho febril. Aliás, poderá ser, ou não, um sonho da protagonista Fiona. É um daqueles pesadelos que nos fazem saltar da cama, a transpirar profusamente, e voltar a esconder-nos debaixo dos lençóis com medo de sermos esquartejados por uma raposa gigante com motosserras no lugar dos braços. Pior ainda, depois de passarmos a maior parte das oito horas de sono a debater-nos e a dar voltas – enquanto raposas com motosserras cambaleam na nossa direcção vindas de todos os ângulos, com os suores frios a sair por cada poro da nossa pele – não chegamos a lado nenhum. Acordamos mais cansados, mais enjoados e mais furiosos com o nosso sistema imunitário por não funcionar devidamente.

Ao fim de seis horas a jogar *Haunting Ground* também não chegámos a lado nenhum. Já decifrámos puzzles enigmáticos e escapámos do inimigo vezes sem conta, mas continuamos a andar pelo castelo, que é o primeiro nível do jogo.

É frustrante e sabe-nos a pouco.

Demos por nós a entrar e sair do jogo de hora a hora, sem que nada nos impelisse a ficar. Por outras palavras, *Haunting Ground* é um jogo fragmentado.

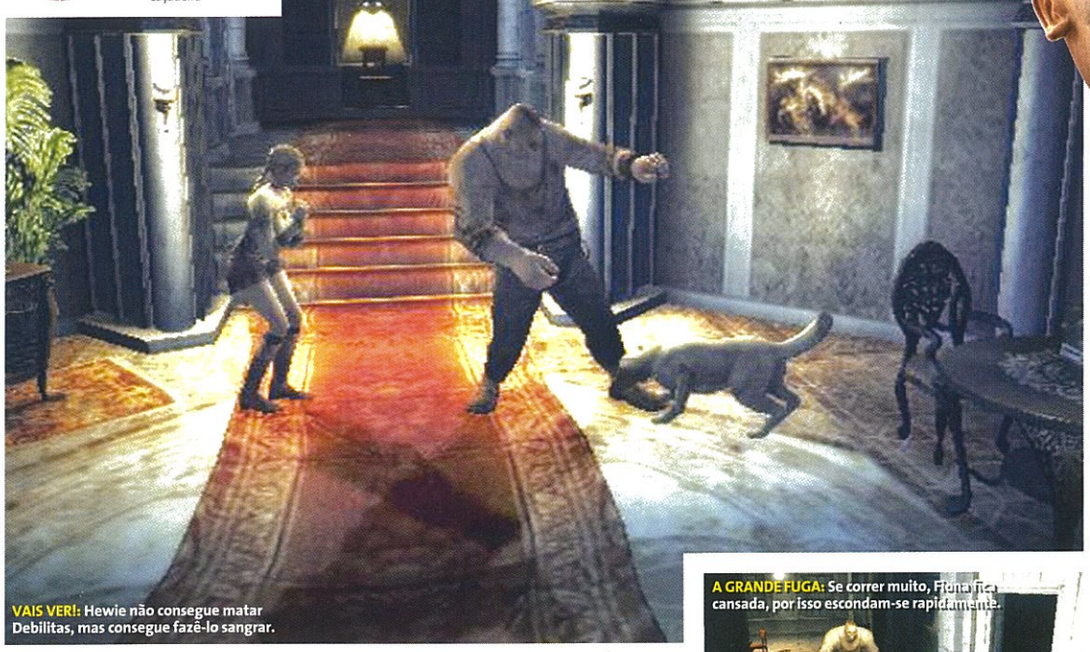
O ritmo, o enredo, o desenvolvimento das personagens (ou a falta dele) e o design dos níveis parecem-nos desconjuntados, confusos e inacabados.

Este são os aspectos negativos, mas o jogo tem a sua boa conta de pontos positivos, por isso passamos a explicar a razão pela qual poderá valer o vosso dinheiro.

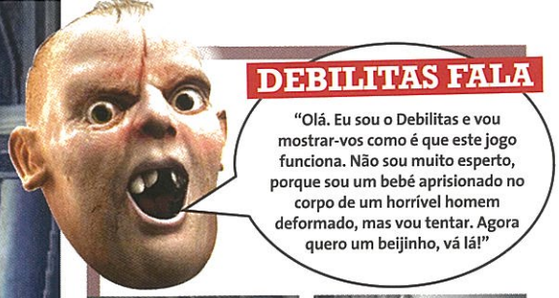
Em primeiro lugar, tem Debilitas. Poucos jogos se podem gabar de nos terem conseguido fazer viver momentos de verdadeiro pânico, mas esta criatura fez-nos contorcer e afundar na nossa

RECEITA

50% Cair
20% Esconder-se em armários
10% Repreender Hewie
10% Seios a balançar
10% Desejar ter uma caçadeira



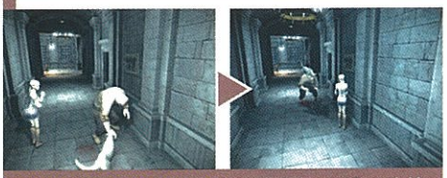
VAIS VER!: Hewie não consegue matar Debilitas, mas consegue fazê-lo sangrar.



DEBILITAS FALA

"Olá. Eu sou o Debilitas e vou mostrar-vos como é que este jogo funciona. Não sou muito esperto, porque sou um bebé aprisionado no corpo de um horrível homem deformado, mas vou tentar. Agora quero um beijinho, vá lá!"

JOGO DAS ESCONDIDAS: "Maldita Fiona. Quando a persigo ela esconde-se debaixo de uma cama ou num armário e eu acabo por perdê-la. Mas ela não é assim tão esperta; se se esconder muitas vezes no mesmo sítio, eu encontro-a!"



O MELHOR AMIGO DA MULHER: "Fiona salvou este cão estúpido. Chama-se Hewie e faz tudo o que ela manda, que normalmente é morder-me. Como não gosto de levar pancada, dou-lhe um pontapé no focinho. Ou então como-o!"

TRABALHO DE ALQUIMISTA: "Fiona faz coisas a partir de... coisas. Eu já vi. Apanha todo o tipo de objectos velhos e funde-os no laboratório do castelo para recuperar a energia. Quem me dera que ela parasse com isso. Assim é mais difícil apanhá-la." <sniff>

ASSALTO AOS SENTIDOS: "Mesmo sem o idiota do Hewie, Fiona consegue atingir-me. Atira magnésio explosivo à minha cabeça e eu fico cheio de dores no cérebro e na cara. E ainda me dá caneladas. A Fiona é mesmo horrível. Quero a minha mamã!"

FAÇA VOCÊ MESMO: Usem esta máquina para criar cartas que resolvem puzzles.

A GRANDE FUGA: Se correr muito, Fiona fica cansada, por isso escondam-se rapidamente.

BAIRRO DE LATA: Debilitas vive nesta barraca miserável. Afastem-se.

UM LOUCO COM BRAÇOS QUE PARECEM TRONCOS DE ÁRVORE.

afundar na nossa cadeira. Porquê? Porque é a personagem de videojogo mais sinistra, macabra e inspiradora de medo que encontramos desde que o horrendo Pyramid Head de *Silent Hill 2* olhou para nós naquela cena dentro do bloco de apartamentos. Debilitas é horrível: um louco deformado e coberto de suor com braços semelhantes a troncos de árvores e uns olhos protuberantes que parecem gritar "Vou arrancar-te a cabeça e comer-te a cara!". E não desiste de tentar acabar connosco. É impossível lutar com ele directamente, por isso acabamos por jogar um jogo perverso de escondidas em que nos escondemos debaixo de móveis e dentro de armários até ele se cansar e desistir.

No entanto, é mais fácil dizê-lo do que fazê-lo, e se nos escondermos muitas vezes no mesmo sítio ele fica esperto e encontra-nos. Pior ainda, mais à frente Fiona será perseguida por outros inimigos, o que significa que terá de desenvolver novas tácticas. Por exemplo, uma das adversárias enlouquece se vir o seu reflexo no espelho. E nesse nível há espelhos por todo o lado, para que a possamos atrair a eles e fugir. Esta ideia já foi explorada em *Clock Tower*, mas em *Haunting Ground* é melhor e transmite uma real sensação de urgência quando se ouve a música penetrante que assinala a chegada do inimigo.

E temos Hewie, um cão que é a nossa única hipótese de sair do castelo com vida. Com o analógico direito ordenamos-lhe que ataque inimigos, que fareje entradas ocultas e que nos traga itens de difícil acesso. Também podemos mantê-lo sempre sob controlo passando-lhe um raspanete ou elogiando-o. Se ele for desobediente, repreendêmo-lo, mas se se portar bem, fazemos-lhe umas festas. Esta técnica funciona às mil maravilhas e dá alguma originalidade ao jogo, apesar de este estar mergulhado em clichés dos *survival horror*. A saber, puzzles, enigmas, tácticas de choque, efeitos sonoros arrepiantes, documentos e apontamentos espalhados. Mas o que esperavam de um jogo de terror da Capcom?

E lá voltámos nós aos aspectos negativos. A verdade é que *Haunting Ground* enerva mais do que entretém. Por exemplo, em vez de uma caçadeira, uma faca ou até um bocado de madeira, o método que Fiona usa para enfrentar o inimigo é atirar-lhe cristais de aromaterapia e pedaços de magnésio. O efeito só é parcialmente eficaz, o que, juntamente com o confuso menu de junção de itens (combinem vários objectos), nos deixa desorientados, irritados e à procura do botão de Off. E isto não é o que queremos fazer num jogo; o que queremos é disfarçar-nos de árvore, chacinar aldeões zombies com uma caçadeira, saltar para cima de uma serpente de sete cabeças e espetar-lhe uma faca nos olhos.

Há muito tempo que nos cansámos dos jogos das escondidas e, apesar dos pontos positivos que mencionámos, *Haunting Ground* é isso mesmo, mas num videojogo perturbante. É certo que tem partes divertidas, mas se nos apetecesse jogar brincadeiras infantis, convidávamos a nossa sobrinha para uma tarde de apanhada...

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Intuitivo e realmente enervante.
– Puzzles intrincados e a exploração monótona.

GRÁFICOS
+ Animações e design de personagens excelentes.
– Localizações sombrias: um festival de cinzento.

ÁUDIO
+ Música ambiente e efeitos sonoros espantosos.
– Vozes fracas.

LONGEVIDADE
Dado o alto nível de dificuldade, chegar ao fim do jogo pode levar mais de 15 horas. Mas não há praticamente valor de repetição.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... CLOCK TOWER 3
É PIOR QUE... SILENT HILL 2

Misteriosamente viciante e inquietante, *Haunting Ground* leva o *survival horror* numa direcção interessante mas acaba por não ser muito bem sucedido.

78

RÓTULO

INFO
Produtora: Sony
Editora: Sony
Jogadores: 1-8
C. memória: 142 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

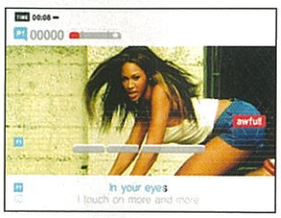
CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Existem semelhanças entre Father And Son e Fight Test dos Flaming Lips. Os Lips foram obrigados a pagar parte dos seus *royalties*."

RECEITA
10% Quem é 'Annie'?
15% Experimentar Should I Stay em espanhol.
25% 'Admirar' Beyoncé.
50% Jogar *Singstar Party*.

GAMEFAX
Eyetoy
Picante
Multiplayer
Licenciado

DETALHES
- Filtros de voz.
- Modos Duet, Pass The Mic e Team Battle.
- Novos modos Rap e Medley.
- 30 canções.

BOMBA SEXUAL: Esta é mais difícil do que julgam.



PELO MENOS NÃO TEM O MARCO PAULO

AH, ROUXINOL!

Os géneros são difíceis de definir. O que realmenre divide as canções na nobre arte do karaoke é o quão bêbados têm de estar para as cantar. Apresentamos, só para os nossos leitores, a lista completa de canções.

NERVOSO E AGITADO
Beyoncé – Crazy in Love
Tom Jones – It's Not Unusual
Dandy Warhols – Bohemian Like You
Marilyn Manson – Personal Jesus
Keane – Somewhere Only We Know
The Hives – Main Offender
Joss Stone – Super Duper Love (Are You Digging On Me?)

PARA DESINIBIREM-SE
Avril Lavigne – Sk8er Boy
Jamelia – Stop
Natasha Bedingfield – These Words
Robbie Williams – Let Me Entertain You
Erik B and Rakim – Paid in Full
Kylie Minogue – In Your Eyes

DANÇAR COM O MICROFONE
Blink-182 – What's My Age Again?
Outkast – Roses
McFly – Obviously
The Clash – Should I Stay or Should I Go?
Steppenwolf – Born to be Wild

A ENROLAR AS PALAVRAS
Girls Aloud – Love Machine
Black Eyed Peas – Shut Up
Good Charlotte – I Wanna Live
Fountains of Wayne – Stacy's Mom
Robbie Willams & Kylie Minogue – Kids

A BABAREM-SE NO TAPETE
Annie – Heartbeat
Ashlee Simpson – Pieces Of Me
Jay Sean – Eyes on You
Manfred Mann – Do Wah Diddy
Hoobastank – The Reason
Ronan Keating & Yusuf Islam – Father and Son
Sister Sledge – We Are Family

SINGSTAR POPWORLD

Continua a ser a melhor ideia para uma noite de copos...

Se são daquele tipo de pessoas que ficam frequentemente acordadas até às três da manhã a cantar canções debitadas pela PlayStation 2, de certeza que já conhecem o poder curativo de bebedeiras de *Popworld*. Só é de lamentar que o envolvimento dos artistas esteja limitado à breve introdução.

Querem mais provas de que *Popworld* é um excelente exercício físico, além de ser perfeito para festas? A lista de canções. A julgar pelo título, ninguém estará à espera de uma combinação de êxitos rap, rock alternativo nem *heavy metal*. De facto, o que nos calhou em sorte é a habitual selecção de melodias frescas pop através de canções cujos direitos a Sony provavelmente adquiriu numa feira de pechinchas. Pior do que isso, deu-se preferência à popularidade em detrimento da facilidade de reprodução, por isso, embora *Should I Stay Or Should I Go* possa ser tecnicamente a melhor canção dos The Clash, não é a mais indicada para trautear depois de uma noite bem bebida. Outra escolha ainda mais estranha é *Paid In Full* de Erik B and Rakim, uma musiqueta rap com uma introdução de um minuto que nem chega aos calcanhares de *I Know You Got Soul*, também do duo, e que não resulta tão bem em festas. A nova barra de rap funciona melhor do que qualquer coisa em *Get On Da Mic*, mas só está presente numa mão-cheia de canções. Já a adaptação vocal robotrónica só tem piada durante os primeiros cinco minutos. Continua a não haver a opção de pontuar nas secções de "estilo livre" (as partes em espanhol de *Should I Stay*, por exemplo), que assim se tornam inúteis no que respeita ao jogo (mas boas para a diversão). Ao contrário de *Party*, *Popworld* não traz nada de fundamentalmente novo à fórmula, por isso a sua obrigatoriedade depende apenas de se gostam ou não das canções.

Admitemos, não abona nada em favor de *Popworld* o facto de que ao fim de duas horas a jogar, acabámos por ir buscar o primeiro *Singstar* para o exibir aos convidados. Numa altura em que já conta com dois jogos do género, talvez tenha chegado a hora da Sony começar a lançar *updates* dedicados a um género mais barato. Afinal de contas, conhecem alguém que se possa gabar de ter Ronan Keating e *Personal Jesus* (a versão dos Marilyn Manson) no seu reportório de karaoke? Se conhecem, querem mesmo convidá-los para uma festa? Mas o que gostávamos mesmo era de uma versão só com músicas portuguesas. Ficamos à espera, Sony.

NO AUGE
Foi a jogar *Popworld* que vimos pela primeira vez o vídeo de *Stacy's Mom*. Desde então temos-lhe dedicado um estudo atento. E sem som.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Cantar com precisão é agora mais fácil.
– Não traz nada de novo.

GRÁFICOS
+ Beyoncé, Jamelia e o vídeo de *Stacy's Mom*.
– Ronan Keating – não há paciência.

ÁUDIO
+ Todos os artistas originais. Excelente.
– A escolha de algumas canções é estranha...

LONGEVIDADE
O reportório menos forte da série *Singstar*. Só vale a pena até a excitação das novas canções se esgotar.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
GET ON DA MIC

É PIOR QUE...
SINGSTAR PARTY

Uma sequela? Quando o original ainda precisa de alguns ajustes... Queremos *Singstar: Edição Bandas Alternativas Com Nomes Estúpidos*, JÁ.

70

Queres ir ao Campeonato Europeu do PRO EVOLUTION SOCCER 4 ?

Então mostra o que vales nas lojas Worten e Vobis!

Os dois melhores jogadores Portugueses irão representar Portugal no Campeonato Europeu Oficial de PES 4, juntamente com os melhores jogadores do mundo.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

CIDADE	LOCAL	DATA	INSCRIÇÕES
Guia	Worten Algarve Shopping	16 Julho	Até 11 Julho
Almada	Vobis Forum Almada	17 Julho	Até 11 Julho
Lisboa 1	Worten Colombo	22 Julho	Até 18 Julho
Lisboa 2	Vobis Colombo	23 Julho	Até 18 Julho
Coimbra	Worten Coimbra (Dolce Vita)	24 Julho	Até 18 Julho
Gaia	Worten Gaia Shopping	29 Julho	Até 25 Julho
Porto 1	Worten Norte Shopping	30 Julho	Até 25 Julho
Porto 2	Vobis Norte Shopping	31 Julho	Até 25 Julho
FINAL			
Lisboa	Worten Colombo	05 Agosto	14:30 às 19:30

Para fazeres a tua pré inscrição vai ao site www.4play.pt, selecciona o link do Campeonato PES 4 e envia um email com o teu nome, idade, nº de telefone, selecção com que queres jogar e local onde preferes participar na eliminatória.

Nota: As inscrições são limitadas a 64 participantes por eliminatória.

© 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo JFA © 1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION © 2002 JFA MAX. KFA © 2001 Korea Football Association. Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data. FIFPro: the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro and its member associations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Adidas: Adidas, the Adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the Adidas-Solomon group, used with permission. Roberto is a trade mark of the Adidas - Solomon group, used with permission. Club teams officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campionato Nacional de Liga 2004/2005 Primera y/o Segunda Division. Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Konami: KONAMI ® and PRO EVOLUTION SOCCER™ are either registered trademarks or trademarks of KONAMI CORPORATION. © Rules © 2004 KONAMI & konami Computer Entertainment Tokyo.

RÓTULO

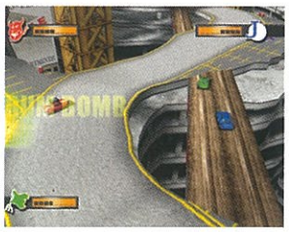
INFO
Produtora: Supersonic
Editora: Xplosiv
Jogadores: 1-4
Cartão Memória: 41 KB
Widescreen: Sim
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"A cidade de Clark, Dakota do Sul, tem um concurso anual de luta com tomates esmagados. O próximo é em 6 de Agosto. Marquem já a viagem!"

RECEITA
33% Gozar com os amigos
33% Ser gozado pelos amigos
33% Cair de penhascos
01% Modo *single player*

GAMEFAX
Corridas
Viciante
Velha Guarda
Multitap

DETALHES
- 30 pistas e 15 veículos.
- Nove tipos de armas, incluindo metralhadoras, caçadeiras e derrames de óleo.
- Joguem contra três amigos em *multiplayer*.



"AOS "ESSES": O gelo e a neve tornam a condução perigosa.

ARENA GELADA: Esta pista pouco mais é do que um enorme ringue de gelo.

SEMPRE EM FRENTE: Um dos circuitos mais simples do mundo de *Mashed*.

No AUGE
Fully Loaded está cheio de pequenos atalhos como esta prancha sobre uma fenda. Quase não há espaço para dois – há que lutar.

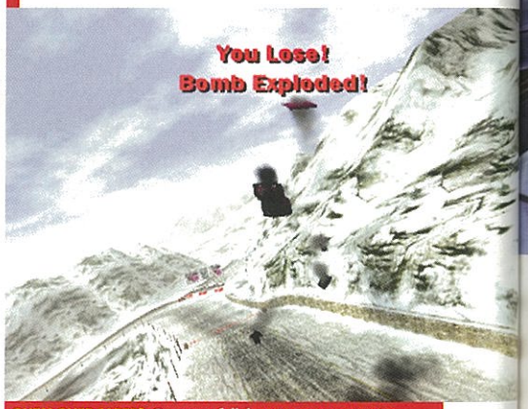
CADA UM NO SEU LUGAR: O carro verde resvala para o lado e o vermelho segue.

BOMBA!

Mashed **tenta dar alguma longevidade ao seu modo *single player* com novos tipos de corridas, como Beat The Bomb. Aqui há uma bomba prestes a rebentar, e a nossa missão é impedir que exploda completando duas voltas. Podem dizer que no fundo não passa de uma corrida cronometrada com um conceito explosivo duvidoso, mas nós não. Nós dizemos que é revolucionário.**

BANIR A BOMBA: Duas voltas? Mais que suficiente!

JÁ ESTÁ: Chegámos ao *checkpoint*. E agora?



QUEM QUER SABER?: Que azar, falhámos como um novato. A bomba explodiu e nós nem nos importamos.

VENHAM, AMIGOS.

MASHED: FULLY LOADED

Completamente carregado de quê? Mais do mesmo?

Há coisas que só têm piada com a companhia de amigos. Ir ao cinema, por exemplo, ou a um concerto. Ou jogar futebol.

Tudo isto para dizer que *Mashed: Fully Loaded*, 'não exactamente uma sequela, mais um *update*' do jogo de corridas do ano passado recebido com algum entusiasmo, se jogado a solo, é tão vazio como o cérebro de uma galinha. A mecânica resume-se a conduzir, ganhar, conduzir, perder, tentar de novo, ganhar, fim. Mas entreguem-se ao *multiplayer* e transforma-se numa frenética maratona de carros batidos, insultos e gabarolices.

Recapitulemos. O primeiro *Mashed* era um jogo de corridas divertido com perspectiva de cima para baixo na linha de *Micro Machines*, um jogo que provavelmente foi lançado em mais formatos do que qualquer outro título de que há memória. Tal como *Micro Machines*, o objectivo de *Mashed* e do seu sucessor é conseguir uma boa vantagem sobre os outros pilotos até desaparecermos do topo do ecrã. Por isso, ficamos a um ponto da vitória. Os problemas mais graves tinham a ver com o facto de o modo *single player* ser um tédio completo e absoluto; derrotar os carros controlados pela IA era mais uma questão de sorte do que de perícia. Depois, quanto mais perto ficávamos do topo do ecrã menos conseguíamos ver à nossa frente, o que tornava muito provável a hipótese de cairmos de um penhasco e assim perder pontos, sem termos culpa.

Terá isso mudado? Não. Então, o que há de novo? Querem que sejamos sinceros? Praticamente nada. Há algumas pistas novas, como os desertos do Egipto, algumas armas (como o lança-granadas) para acompanharem as metralhadoras e os lança-mísseis e uma quantidade de carros novos, cada um deles com um comportamento distinto dos restantes, mas não é suficiente para fazer a diferença na jogabilidade. São mais 70 euros por quase o mesmo jogo que jogámos antes.

Mas na companhia de amigos, *Mashed* continua a ser uma proposta fantástica, proporcionando sessões de puro divertimento. Há poucas coisas mais emocionantes do que ficar na cauda da corrida, atirar um míssil bem apontado ao líder e abrir caminho pelo trânsito para nos colocarmos na primeira posição, ganhar o ponto que faltava e arrebatar a vitória no torneio. Se têm um bom grupo de amigos, é um excelente jogo. Caso contrário, ou se já tiverem o primeiro, podem dispensar *Fully Loaded*.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Muitas gargalhadas no modo *multiplayer*.
– Sem qualquer mérito no modo a solo.

GRÁFICOS
+ As pistas são bonitas. Bons efeitos do tempo.
– Os carros parecem latas com rodas.

ÁUDIO
+ Nada a declarar.
– As vozes continuam enervantes.

LONGEVIDADE
Se jogarem a solo, desistem em menos de nada. Em *multiplayer*, a diversão dura décadas.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
MICRO MACHINES
É PIOR QUE...
BURNOUT 3

PlayStation 2 — Mashed Fully Loaded

Muito divertido com amigos, mas a solo *Mashed* acerta ao lado. É demasiado semelhante ao original, por isso, se já têm esse, passem à frente.

70

RÓTULO

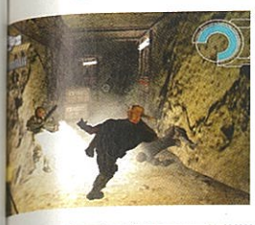
INFO
Produtora: Cavia
Editora: Atari
Jogadores: 1-4
Cartão Memória: 57 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"A série de TV *The Ghost In The Shell* foi produzida pela IG, que fez as cenas de anime em *Kill Bill*."

RECEITA
25% Tenho sono...
25% Tanto sono...
50% Zzzz...

GAMEFAX
Acção
Manga
Exclusivo PS2
Multitap

DETALHES
- Inspirado na série anime.
- 15 armas.
- Modo para quatro jogadores.
- Modo de história envolvente. E é tudo.



NOVIDADES?: Agachem-se para se desviarem dos tiros. Zzzzzzz...

SÍNDROME DAS BATERIAS FIXAS: Armas fixas, eh? Mas que coisa original!

NO AUGE Aqui, numa imagem que ilustra mal o jogo, já que quase o faz parecer interessante, vemos Bateau e alguns robôs. Belo rabo-de-cavalo!

NUNCA ESTARÃO SÓS – A NÃO SER QUE COMPREM ISTO.

SOU UM HACKER

A pirataria informática tem um grande papel em *Ghost In The Shell*. Mas não fiquem muito entusiasmados, porque não a poderão praticar, é um processo automático. Mesmo assim, ocasionalmente somos presenteados com segmentos como este, em que penetramos nesta caixa de sapatos, perdão, robô e usamo-lo para abrir portas. Honestamente, é mau. Não percam tempo. Porque não vão dar um passeio?

É PARA DISFARÇAR... Porque é que este robô parece uma caixa de sapatos com pernas? Não era disto que estávamos à espera.

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

O subtítulo deixou-nos perplexos, mas por pouco tempo... Começámos a jogar e adormecemos logo a seguir.

Vocês nunca se sentiram aborrecidos. Pensam que sim, mas não. Já sofreram nas aulas de Matemática. Já viram todos os filmes do Manoel de Oliveira e ouviram os álbuns da Dido. Poderão até ter jogado *Nano Breaker*. E provavelmente pensam que cada uma destas actividades é uma "seca". Mas, comparadas com o tédio concentrado de *Ghost In The Shell*, são tão excitantes como uma viagem à Lua.

Lembrem-se que estamos a falar de anime, ou seja, a forma de arte mais interessante, visceral, inovadora e palpitante do mundo de hoje. A série de TV *Ghost In The Shell*, para quem conhece, e em que o jogo é inspirado, não é propriamente a mais fantástica do universo, mas o filme é um perfeito exemplo da qualidade que o anime consegue atingir. A Atari obteve a licença e saiu-se com... isto? É com isto que os fãs acérrimos da animação japonesa vão gastar o seu precioso dinheiro? Normalmente seria motivo para ficarmos revoltados, mas neste momento sentimo-nos tão estupidificados depois de jogarmos o jogo, que nos falta a coragem.

O resultado do trabalho da produtora Cavia é o jogo de plataformas/*shooter* mais inerte e previsível que podem imaginar. É um total desperdício de personagens como Major, Bateau e Tagosa, um desperdício de uma boa história e, em última análise, uma perda do nosso tempo. Tudo o que acontece é que nós, ao controlo de várias personagens Ghost, nos arrastamos através de armazéns e estaleiros de aspecto indistinto, desbastando sucessões de guardas idiotas – que ficam ali de pé a serem mortos – e apanhando cartões para abrir portas.

Para sermos francos, não há quase nada mais a dizer. Tudo no jogo funciona, apesar da falta de inteligência dos guardas, e do frustrante intervalo de meio segundo entre pressionar o botão de salto e a nossa personagem efectivamente fazer qualquer coisa – que resulta em quedas intermináveis, seguidas de uma escalada penosa por estruturas acima – mas é tudo muito enfadonho. O nível de dificuldade existe, e até nem é dos mais brandos, mas este é o único elogio que conseguimos fazer a *Ghost In The Shell*. É preciso ser-se totalmente alucinado por anime, ou um fanático por jogos de plataformas/*shooter* para retirar alguma diversão deste título. Quanto a nós, vamos rever a filmografia completa de Manoel de Oliveira em DVD. Seguida dos comentários do próprio, claro.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Há alguma.
– Mas não vale a pena jogar muito tempo.

GRÁFICOS
+ Funcionais q.b.
– Azul-escuro e cinzento. Excelente uso do espectro de cores...

ÁUDIO
+ Tem algum.
– Uma das personagens tem a voz mais irritante que conhecemos.

LONGEVIDADE
É longo q.b. e desafiador. Mas isso não interessa, porque ao fim de dois minutos estarão a dormir.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
HE-MAN

É PIOR QUE...
GOD OF WAR

Na próxima edição do dicionário a definição de 'chato' será '*Ghost In The Shell*'. Mas se procuram a cura para a insónia, força.

47

RÓTULO

INFO
Produtora: Swordfish
Editora: Vivendi
Jogadores: 1-4
C. memória: 2.604 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
FPS · Acção · Exclusivo PS2 · Fácil

DETALHES
- Treze níveis *single player* em oito cenários, incluindo Hong Kong, Índia, Coreia do Norte e China.
- Praticamente todos os objectos podem ser manipulados.

PERGUNTA
Que acontecimento pôs definitivamente fim à Guerra Fria?

APONTA O CAMINHO: A seta junto à arma aponta o nosso próximo alvo para não nos perdermos.

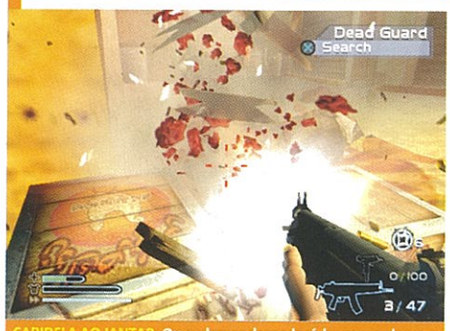
ESTE É O INVERNO DO NOSSO DESCONTENTAMENTO.

NO AUGE Reparem no ângulo estranho desta foto. Significa que estão a morrer. Aproveitem bem, porque não vão ver esta imagem muitas vezes.

A FUGA DAS GALINHAS

Se derem uma volta pelo mundo de *Cold Winter* encontram todo o tipo de curiosidades, desde scooters vermelhas reluzentes empilhadas atrás de uma loja abandonada (infelizmente não as podem guiar) até avisos da Câmara afixados pelas ruas. E ainda encontram umas pobres galinhas, cruelmente enjauladas em caixas minúsculas, quais sardinhas em lata...

FORA DA CAPOEIRA: Que cena cruel, não acham? O nosso coração mole diz-nos para tirar as pobres galinhas das caixas.



CABIDELA AO JANTAR: Ou podemos despedaçá-las numa chuva de sangue e penas. Quem disse que as galinhas não voam?

COLD WINTER

Com potencial para ser o novo *GoldenEye*, mas não chega a ser um verdadeiro desafio às nossas capacidades.

NO EGIPTO: Os níveis do Cairo são longos, mas não representam grande desafio.

O epíteto 'o novo *GoldenEye*' é atribuído com frequência nos videojogos, onde se inclui *Cold Winter*, graças principalmente ao facto de um dos programadores ter trabalhado no clássico homónimo da N64. É um fardo pesado de carregar, a que a suposta "sequela", *Rogue Agent*, da EA, não conseguiu resistir e a que *Cold Winter* pretende fazer jus, embora sem sucesso.

Na verdade, as primeiras secções de *Cold Winter* estão tão longe da firme precisão de *GoldenEye* que é difícil perceber como surgiram tais comparações. Armas maçadoras, design de níveis sem imaginação e, o mais estranho, uma provisão infinita de *medipacks* reduz o que deveria ser uma desesperada fuga de uma prisão chinesa (o jogo revolve em torno da Guerra Fria e da espionagem internacional) a um simples caso de enfrentar os guardas de frente e, caso nos deparemos com a morte, esconder-se atrás de uma esquina para usar o nosso *medipack*. É a desilusão. Segue-se um passeio inútil pelas ruas desertas do Cairo, em que prendemos câmaras de vigilância às paredes. E, de repente, damos de caras com um tiroteio num hotel e agachamo-nos, mergulhamos e irrompemos por ali dentro com um enorme lança-granadas – aqui já nos parece bem.

Apesar do início pouco auspicioso, há muito para desfrutar em *Cold Winter*. Por exemplo, o facto de praticamente todos os objectos do jogo poderem ser manipulados para criar protecções improvisadas do fogo inimigo. Podemos virar mesas, escondermo-nos atrás de barris empilhados e até agachar-nos ao lado de um contentor do lixo e empurrá-lo para nos protegermos do fogo dos *snipers*. Todas estas possibilidades conferem um lado táctico à principal (e relativamente simples) acção do jogo: o derramamento de sangue. Mas a manipulação de objectos é mais do que escudos de protecção, abrindo espaço para todo o tipo de diversões. Amontoem alguns barris explosivos e provoquem um estrondo massivo. Rebentem com os suportes de uma estrutura e vejam os inimigos que lá estavam empoleirados cair redondos no chão.

EMBORA OS PRIMEIROS NÍVEIS SEJAM ALGO FRACOS, HÁ MUITO PARA DESFRUTAR EM COLD WINTER.

RECEITA

55% Tentar resistir à tentação de usar o *medipack*
20% Usar o *medipack*
20% Lamentar a nossa fraca força de espírito
05% Futebol com um melão

RESPOSTA

A queda do muro de Berlim em 1989.

NÃO PERCAM A CABEÇA: Tarde demais. Algumas armas de *Cold Winter* são brutais.

É GOLDENEYE COM AMORTECEDORES: DIVERTIDO MAS FÁCIL.

MENINO, ESTÁS À JANELA: Quando [illegible] por janelas, mantenham a guardas [illegible] tudo [illegible] sem [illegible].

A COMBINAÇÃO IDEAL

A "mecânica combinada" é um pormenor interessante, porque confere alguma táctica à carnificina geral. A única dificuldade é encontrar tempo para vasculhar os guardas enquanto estamos sob fogo constante. Mesmo assim, é uma boa distracção e garante variedade.

MOTOR DE BUSCA: Revistem este corpo por itens úteis.

MOLOTOV DOMÉSTICO: Façam um explosivo caseiro.

UMA CASA EM CHAMAS: Na verdade é um hotel. Reparem no impacto do nosso Molotov caseiro. Massivo!

BIG BANG: Estão a ver aqueles tipos a voar? A culpa é nossa.

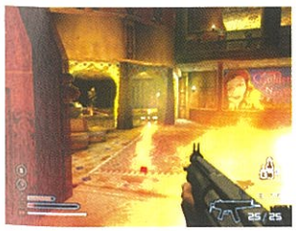
Joguem futebol com um melão. Superdivertido.

Uma outra novidade de *Cold Winter* é a chamada "mecânica de combinação de items", que nos permite pegar num objecto e criar novos itens a partir dele. Com uma peça de roupa, uma garrafa e um pouco de gasolina façam um cocktail Molotov. Descubram um tanque de gasolina e um despertador e criem um explosivo cronometrado. E à medida que vão avançando ainda encontram gazuas, mais explosivos, entre outros itens. Alguns baseiam-se nos mesmos componentes, o que significa que temos de decidir se será melhor usar um Molotov na situação em que nos encontramos ou procurar os elementos necessários para uma mina. E como é que os encontramos? Vasculhando os cadáveres, claro.

A física de jogo é no mínimo fantástica. Os inimigos caem de forma convincente quando os atingimos. Acertem-lhes nas pernas e eles cedem. E se estiverem no topo das escadas, caem da mesma forma. Se atingirem o braço o mais provável é que caia ao chão. Os tiros à cabeça provocam uma torrente de sangue. Façam rebentar uma pilha de explosivos perto deles e vejam-nos ser projectados no ar, com os braços a agitarem-se e a esmagarem-se, sem vida, no chão.

No entanto – e à excepção das grande cenas predefinidas – estas situações não chegam a ser tão excitantes como seria de esperar. A provisão infinita de *medipacks* retira ao jogo o sentido de urgência; é verdade que morremos se formos apanhados num tiroteio cerrado ou se formos atingidos, mas mesmo nessas situações recomeçamos quase no ponto onde estávamos. OK, não temos de o usar, mas quem consegue resistir à imortalidade quando estamos prestes a morrer no fim de um tiroteio desenfreado? Ainda no campo dos problemas, o modo *multiplayer* é demasiado lento e não traz nada de relevante.

A editora fez um grande alarido à volta das várias localizações de *Cold Winter*, como a Índia, Hong Kong, a China, mas depois mergulha-nos em cenários familiares. Digamos que um armazém na China não tem um aspecto diferente de um em Lisboa. Mas o grande problema é que, tal como *Project Snowblind*, é demasiado fácil. Tem bastantes semelhanças com *GoldenEye*, é certo, mas o grande trunfo deste era levar a melhor sobre a sua natureza implacável. *Cold Winter* é *GoldenEye* com amortecedores: muito divertido, mas muito pouco desafiante. Temos pena.



PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Fluida, rápida, uma delícia.
– Demasiado fácil a maior parte do tempo.

GRÁFICOS
+ Explosões estrondosas e cenários bonitos.
– Muitas secções subterrâneas cinzentas.

ÁUDIO
+ Impactos, estrondos e fogo aceitáveis.
– As habituais vozes deficientes.

LONGEVIDADE
Embora os modos online e *multiplayer* se aguentem algum tempo, o modo principal é mais fácil do que o ABC.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
GOLDENEYE: ROGUE AGENT

É PIOR QUE...
TIMESPLITTERS 3

Cold Winter cumpre todos os requisitos de 'FPS perfeito' – excepto o 'desafio duradouro'. É bom, mas podia ter sido bem melhor.

80

RÓTULO

INFO
Produtora: Blue 52
Editora: Hip Interactive
Jogadores: 1
Cartão Memória: 73 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"O maior roubo de sempre foi executado no aeroporto de Nova Iorque em 1978, quando um gang surripiou 5.8 milhões de dólares."

RECEITA
10% Roubar coisas
80% Tédio
10% Porque é que as pessoas se dão ao trabalho de fazer jogos destes?

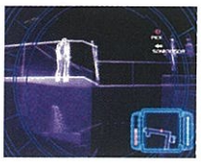
GAMEFAX
Acção/Aventura · Original · Aborrecido · Jogo PC

DETALHES
- Roubos e acção furtiva combinados.
- Usem ferramentas e *gadgets hi-tech*.
- "Sequências de acção intensa!" É o que diz o *press release*.

NO AUGE
Esta é a nossa heroína ladra, Anya. Encaixa bem no estereótipo 'gira, sexy e perigosa' de todas as miúdas de jogos. Por isso é um bocadito desinteressante.

FOMOS ROUBADOS.

STOLEN



É *Splinter Cell*, mas com roubos e uma protagonista! É pena que esteja tão mal realizado.

O simples facto de um conceito tão bom ter sido executado de uma forma tão deficiente é em si um crime. *Stolen* trata de roubos de jóias, uma ofensa que, ao contrário dos assaltos normais, é terrivelmente atraente. Os assaltos fazem lembrar planos elaborados, pessoas bonitas a penetrarem sorrateiramente em edifícios de alta segurança, a enganarem guardas, a sorrirem para câmaras de segurança e a saírem dali com sacos de jóias sem olharem para trás. Infelizmente *Stolen* pegou na ideia, partiu-lhe a espinha, deu-lhe pontapés nas pernas e deixou-a a agonizar.

Não é que *Stolen* tenha qualquer coisa flagrantemente errada, só que tem tantas e intermináveis pequenas falhas que acabam por minar toda a experiência, arruinando-a. Primeiro, a fluidez. Seria de pensar que nesta altura do ciclo de vida da PS2, as produtoras já conseguissem dominar a tarefa de fazer com que os seus jogos corram fluidos, mas não é o caso da equipa responsável por *Stolen*. Se andarmos em frente, tudo bem, mas se tivermos a audácia de mover a câmara, esperam-nos mais solavancos do que numa viagem em alto mar. E não é que graficamente o jogo tenha muito que processar, já que é basicamente escuro, com texturas planas e nada que obrigue a tantos engasgos.

Em segundo lugar, temos a componente de acção furtiva. Podemos rastejar pelos cantos, passar pelos guardas, esgueirar-nos por trás deles e estrangulá-los. Ou seja, podemos fazer tudo o que é possível fazer num bom jogo de acção furtiva, mas porque havemos de nos dar ao trabalho quando passamos completamente impunes se nos aproximarmos dos guardas e lhes batermos na cara até eles caírem? Se o combate corpo a corpo fosse bom, o jogo até poderia ser divertido, mas limitamo-nos a metralhar o Ⓐ até ganharmos.

O problema é que se começarmos a espancar um guarda enquanto ele foge por uma porta, ele não dá meia volta e ataca, simplesmente afasta-se com calma. O L2 supostamente serve para assobiar e atrair a atenção dos inimigos (assim podemos correr antes que ele chegue, esgueirar-nos a atacar), mas não funciona. A opção do eixo da câmara invertido presente no ecrã do menu não funciona. Os guardas recebem ordens pelo rádio para voltarem aos seus postos, porque está tudo limpo, ainda que estejam à nossa frente.

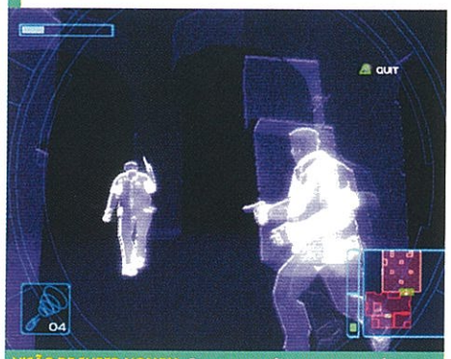
Mesmo que estes problemas tivessem sido revistos, *Stolen* seria um jogo aborrecido, sem a fluidez de *Splinter Cell* ou *Metal Gear*. Não faz nada para manter o nosso interesse e resume-se a atacar guardas e vasculhar armários em busca de saque. É um bom conceito desperdiçado e deve ser deixado nas prateleiras das lojas.

GADGETS HI-TECH

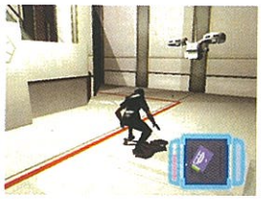
O jogo não se resume a roubos e acção furtiva. Tem pelo menos mais três ou quatro coisas de interesse. Como arrombar fechaduras, por exemplo, que basicamente é um puzzle que um recém-nascido seria capaz de resolver. Também teremos de penetrar em computadores, o que envolve reproduzir um padrão de luzes a piscar. Podemos usar o sonar para ver através das portas as posições dos guardas e desactivar câmaras com neutralizadores que, sabe-se lá como, drogam os guardas. São boas ideias, mas difíceis de executar e não trazem nada de relevantemente diferente à experiência de jogo. Enfim...

PUZZLE INTRICADO: Não, resolvêmo-lo em segundos.

HACKER: O *hacking* também não tem piada.


VISÃO DE SUPER-HOMEM: O sonar permite-nos ver guardas através de portas fechadas. Mas que bom...

PORQUÊ VERDE?: O efeito da habitual visão nocturna.



CAI-LHE EM CIMA: Anya prepara-se para um movimento acrobático.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ É uma boa ideia...
− ...mas tão mal executada que custa a acreditar.

GRÁFICOS
+ Bem...ainda estamos à procura.
− Escuros, insípidos e imprecisos.

ÁUDIO
+ Nada de especial.
− As instruções dos guardas via rádio são imprecisas.

LONGEVIDADE
Ninguém vai jogar *Stolen* por muito tempo, a não ser que gostem de ficar irritados com um jogo.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
SERMOS ROUBADOS

É PIOR QUE...
SPLINTER CELL 3

Stolen simplesmente não funciona. Está cheio de falhas e, mesmo que as ignoremos, é monótono e desperdiça o seu excelente conceito.

38

RÓTULO

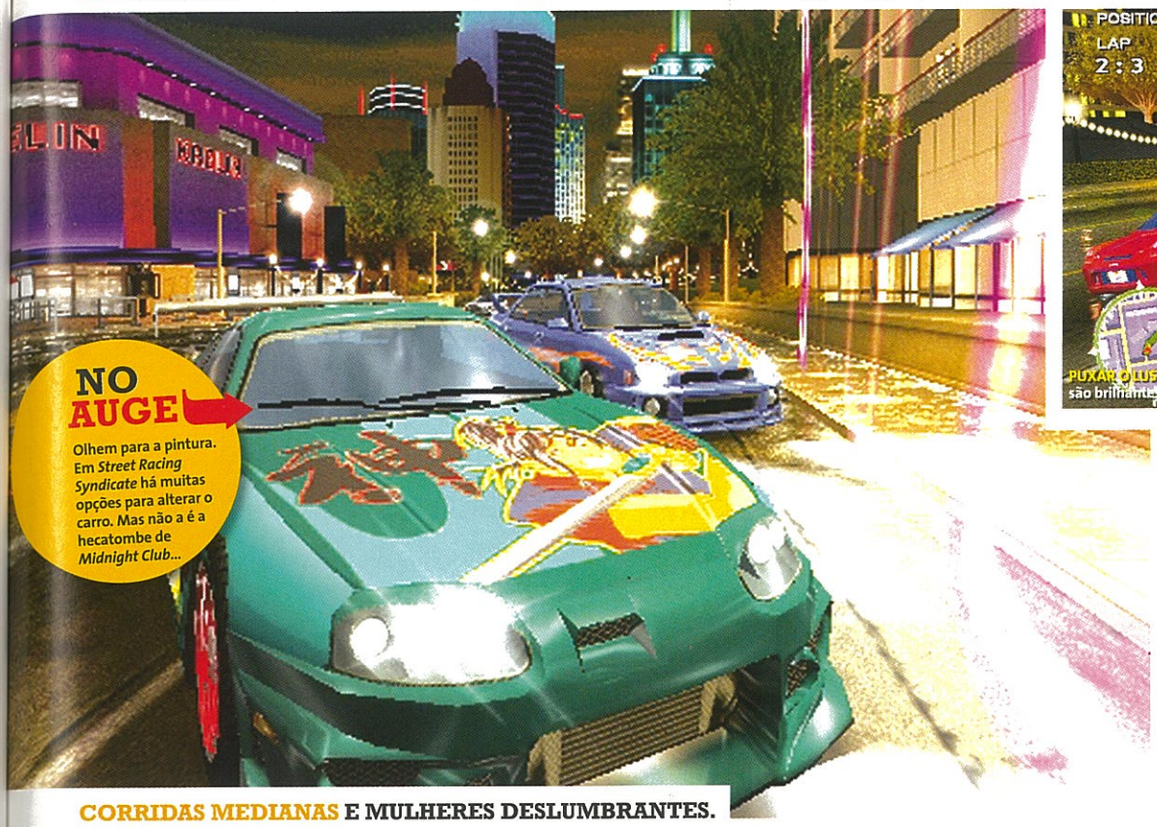
INFO
Produtora: Eutechnyx
Editora: Codemasters
Jogadores: 1-2
Cartão Memória: 103 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos.
"Havia um segundo argumento para o filme *Velocidade + Furiosa*, que incluía Vin Diesel. Mas ele decidiu não entrar."

RECEITA
10% Corridas
10% Modificações
65% Gritar "Tira! Tira!"
15% Gabar-se

GAMEFAX
Corridas
Online
Fácil
Picante

DETALHES
- Ganhem pontos de respeito e dinheiro para alterar o vosso carro.
- 17 mulheres despidas.
- Modo online onde podem apostar o carro contra um adversário.



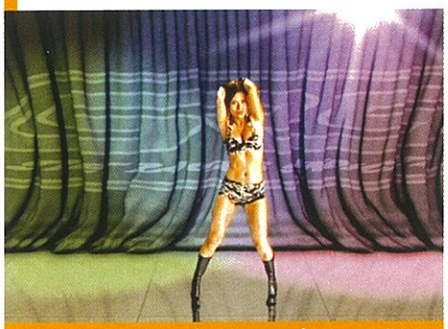
NO AUGE Olhem para a pintura. Em *Street Racing Syndicate* há muitas opções para alterar o carro. Mas não a é a hecatombe de *Midnight Club*...

CORRIDAS MEDIANAS E MULHERES DESLUMBRANTES.

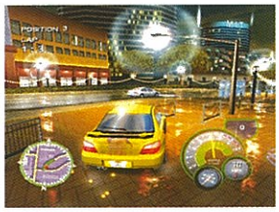
PUXAR O LUSTRO: Vejam como as estradas são brilhantes. Talvez tenham sido polidas.

NO FEMININO

Falemos então das mulheres. Passem nos seus "desafios de respeito", elas tornam-se vossas namoradas e até podem tirar a roupa. E são todas jeitosas, embora talvez não as levássemos a casa para conhecer os nossos pais. Cada miúda tem três vídeos para desbloquear, e há 17 no total. A nossa preferida é Aiko, na foto. Parece que gosta de 'cozinhar, filmes violentos e jardinagem'. As alegrias que um jogo de carros pode trazer.



TIRA! TIRA!: Aiko exibe-se. Claro que em nenhum momento ficámos especados em frente à TV, a pedir mais.



BELEZA SUPERFICIAL: O aspecto é bom, mas não nos entusiasma.

STREET RACING SYNDICATE

As corridas podem até ser interessantes, mas as miúdas são muito mais.

S*treet Racing Syndicate* é o jogo mais embaraçoso da PS2 em muitos anos. Parece um *Midnight Club* de segunda categoria mergulhado nos atributos físicos de *BMX XXX* e dourado com o verniz de *FIFA Street*. Quase nos deixa embaraçados. Além de as meninas do jogo se juntarem ao nosso "harém" de boa vontade, ainda podemos ver vídeos de mulheres reais – com uma vaga semelhança com as personagens – a dançar em roupa interior e com um ar pouco confortável.

Não queremos dizer com isto que *SRS* seja um mau jogo, porque não é. É preciso entrar nele com um cinzel para lhe arrancar o mau gosto, mas depois de mergulhados, percebemos que na verdade é um simulador de corridas competente. É uma clara imitação da fórmula de *NFSU* e *Midnight Club* – vencer corridas, ganhar dinheiro e fazer upgrades ao nosso carro com toda a espécie de acessórios: pneus novos, pinturas espampanantes, nitros, *spoilers*, enfim, os suspeitos do costume. Mas o verdadeiro recheio está nas corridas, e as de *SRS* são aceitáveis. Tudo se resume a ganhar respeito e dinheiro às várias equipas, e para isso há que vencer corridas. Depois de alterarmos o nosso carro o suficiente para conseguirmos ter alguma sensação de velocidade, damos por nós envolvidos em corridas que, no geral, até são emocionantes. O comportamento dos carros é fluido e o visual é todo reluzente. Mas em ponto algum é capaz de nos fazer subir a adrenalina. Quando finalmente conseguimos um bom carro, chegar à vitória é o cabo dos trabalhos, e embora o bólide seja rápido, a velocidade não é suficiente, independentemente da quantidade de nitro que usamos.

Mesmo assim, o jogo consegue ser envolvente, o que em parte se deve ao acto de observar mulheres a despirem-se, mas também porque há aqui bastante variedade, desde as normais corridas de três voltas, competições através da cidade passando por *checkpoints*, sprints de uma volta, muitas localizações – ruas, praias, tempestades, entre outras – e alguns desafios de acrobacias.

Mas, apesar da variedade, é tudo muito fácil e acaba-se depressa. Comparado com *Midnight Club 3* ou *NFSU 2*, *SRS* empalidece. Não é tão rápido, é demasiado curto e não é frenético nem excitante o suficiente. É divertido, claro, como se tivéssemos um grupo de strippers privado, mas como jogo, *SRS* pouco mais oferece do que umas corridas agradáveis mas insatisfatórias num Domingo à tarde.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Um jogo de corridas *arcade* consistente...
– ... mas falta-lhe emoção e velocidade.

GRÁFICOS
+ Espantosa recriação de uma cidade.
– Muitas pistas parecem iguais.

ÁUDIO
+ Sem problemas...
– ...mas também não há nada de extraordinário.

LONGEVIDADE
Não é muito grande nem muito difícil, por isso não demorarão muito a pôr *SRS* de parte e ir à procura de emoções mais fortes.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
BMX XXX

É PIOR QUE...
MINDNIGHT CLUB 3

Entretém, mas por pouco tempo. O vosso interesse no jogo dura enquanto não se cansarem das miúdas, e mesmo assim não vão ficar agarrados para sempre.

62

AS TROPAS JÁ ESTÃO ALISTADAS

GUERRA DAS CONSOLAS

As consolas de nova geração estão a chegar e a revista MAXI CONSOLAS é a melhor forma de todos os meses ter toda a INFORMAÇÃO INDEPENDENTE sobre esta guerra.

MAXI consolas

Já nas bancas!

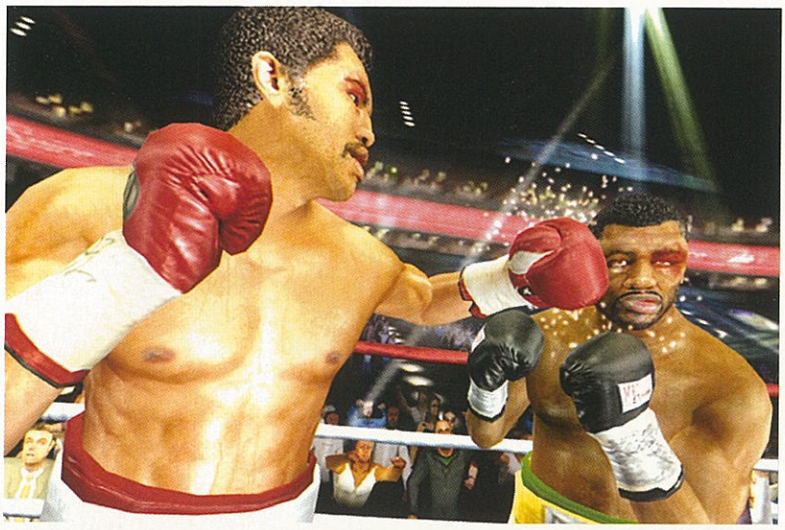
GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

O guia das análises actualizado mensalmente para não se esquecerem dos jogos que mais valem a pena. O melhor conselheiro para as vossas compras!

ACÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ASTRO BOY	SEGA	36	69%
ALIEN HOMINID	ZOO DIGITAL	36	74%
ALTER ECHO	THQ	17	66%
BAD BOYS 2	EMPIRE	24	51%
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	20	43%
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	7	78%
BIG GAME HUNTER	ACTIVISION	26	72%
BLADE 2	ACTIVISION	5	51%
CATWOMAN	EA	28	77%
CHAOS LEGION	CAPCOM	15	86%
CHAOS LEGION (NTSC)	CAPCOM	12	86%
CHARLIE'S ANGELS	UBISOFT	15	14%
CONFLICT: DESERT STORM	SCI	4	78%
CONFLICT: DESERT STORM 2	SCI	15	88%
CONFLICT: VIETNAM	SCI	29	76%
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	KONAMI	7	73%
CURSE: THE EYE OF ISIS	WANADOO	20	24%
CY GIRLS	KONAMI	26	74%
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	14	70%
DEATH BY DEGREES	SONY	34	69%
DEFENDER	MIDWAY	7	76%
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	9	72%
DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING	CAPCOM	34	93%
DRIV3R	ATARI	26	79%
FIREFIGHTER F.D.18	KONAMI	25	76%
GHOST RE CON	UBISOFT	7	65%
GHOST RECON 2	UBISOFT	32	63%
GUNGRAVE	SEGA	7	68%
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	17	62%
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN	EA	26	78%
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	29	53%
HITMAN: CONTRACTS	EIDOS	24	90%
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	21	88%
KING ARTHUR	KONAMI	32	37%
KNIGHT RIDER 2	KOCH MEDIA	32	21%
LETHAL SKIES 2	BIGBEN	24	68%
MAFIA	TAKE 2 INTERACTIVE	22	71%
MALICE	ENVOLVED	27	60%
MANHUNT	TAKE 2	19	87%
MEN IN BLACK: ALIEN ESCAPE	ATARI	3	42%
METAL SLUG 3	SNK	31	79%
MIAMI VICE	DAVILEX	33	13%
NANOBREAKER	KONAMI	34	59%
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	KOEI	17	63%
NEO CONTRA	KONAMI	34	75
NINJA ASSAULT	SCEE	4	68%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	26	92%
O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES	EA	6	76%
O SENHOR DOS ANÉIS: O REGRESSO DO REI	EA	19	84%
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	28	86%
RED NINJA: END OF HONOUR	VIVENDI	36	73
REIGN OF FIRE	BAM! ENTERTAINMENT	7	71%
RISE TO HONOR	SONY	23	71%
ROADKILL	MIDWAY	19	68%
SAMURAI	BAM! ENTERTAINMENT	2	74%
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	SEGA	27	59%
SAMURAI WARRIORS	KOEI	28	81%
SAMURAI WARRIORS XTREME LEGENDS	KOEI	34	66%
SECOND SIGHT	FREE RADICAL	28	90%
SEVEN SAMURAI 20XX	SEGA	25	33%
SHADOW OF ROME	CAPCOM	33	85%
SHELLSHOCK: NAM '67	EIDOS	27	71%
SOCOM: US NAVY SEALS	SCEE	7	82%
SOCOM: US NAVY SEALS 2	SCEE	20	90%
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	27	83%
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	UBISOFT	35	90%
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	29	77%
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	ATARI	6	48%
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	18	82%
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SCEE	26	75%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	23	56%
TM NINJA TURLES 2: BATTLE NEXUS	KONAMI	33	23%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	ATARI	5	49%
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	30	66%
THE FELLOWSHIP OF THE RING	VIVENDI UNIVERSAL	7	70%
THE PUNISHER	THQ	35	82%
THE HAUNTED MANSION	TDK MEDIACTIVE	22	70%
THE HULK	VIVENDI	14	70%
THE MARK OF KRI	SCEE	9	74%
THE SCORPION KING	VIVENDI UNIVERSAL	7	23%
THE SUFFERING	MIDWAY	23	86%
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	18	90%
VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	31	88%
VIEWTIFUL JOE 2	CAPCOM	33	85%
X-MEN 2: WOLVERINE´S REVENGE	GENEPOOL	12	75%
ZOE: THE 2ND RUNNER	KONAMI	16	79%



ACÇÃO/AVENTURA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
A DOG'S LIFE	SONY	19	55%
ALTERED BEAST	SEGA	36	40%
ALIAS	ACCLAIM	23	79%
APE ESCAPE 2	SCEE	7	80%
BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	18	82%
BLOODRAYNE	MAJESCO	12	67%
BLOOD WILL TELL	SEGA	34	60%
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	VIVENDI	17	74%
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE	KONAMI	20	85%
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	13	59%
COLD FEAR	UBISOFT	35	83%
CONSTANTINE	SCI	35	60%
CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON	UBISOFT	20	35%
DARK ANGEL	VIVENDI UNIVERSAL	11	45%
DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626	DISNEY	4	64%
ENTER THE MATRIX	ATARI	13	81%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	14	68%
FATAL FRAME 2 (NTSC)	TECMO	21	82%
FINDING NEMO	THQ	17	71%
FORBIDDEN SIREN (NTSC)	SONY	20	80%
FREEDOM FIGHTERS	EA	16	92%
GHOSTHUNTER	SONY	19	70%
GLASS ROSE	CAPCOM	24	57%
GTA: SAN ANDREAS	TAKE TWO	30	99%
GTA: VICE CITY	ROCKSTAR	6	97%
HARRY POTTER E A CÂMARA DOS SEGREDOS	EA	7	65%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	EIDOS	5	89%
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	ACTIVISION	15	80%
JAK 2: RENEGADE	SONY	16	93%
JAK 3	SONY	30	91%
KILL..SWITCH (NTSC)	SONY	20	78%
LARA CROFT TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	EIDOS	14	77%
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	20	79%
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	4	70%
LEGO STARWARS	EIDOS	36	78
LEMONY SNICKET'S	ACTIVISION	33	55%
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	ROCKSTAR	21	65%
MERCENARIES	LUCASARTS	32	88%
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	KONAMI	33	97%
MINORITY REPORT	ACTIVISION	7	60%
MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA	ATARI	20	59%
OBSCURE	ATARI	29	80%
ONIMUSHA 2	CAPCOM	4	89%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE (NTSC)	CAPCOM	24	91%
PIGLET'S BIG GAME	TAKE 2	15	60%
PRIMAL	SCEE	9	79%
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBISOFT	19	87%
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	31	90 %
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	1	73%
PROJECT ZERO	WANADOO	3	80%
RATCHET & CLANK 3	SONY	30	94%
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	25	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK (NTSC)	CAPCOM	21	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE 2	CAPCOM	32	71%
ROGUE OPS	KEMCO	22	38%
RTX RED ROCK	LUCASARTS	14	55%
SHINOBI	SEGA	7	75%
SILENT HILL 2: THE DIRECTOR'S CUT	KONAMI	9	88%
SILENT HILL 3	KONAMI	12	87%
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	28	74%
SOS: THE FINAL ESCAPE	AGETEC	9	81%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	ACTIVISION	7	70%
SPLINTER CELL	UBISOFT	10	91%
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	26	88%
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	ACTIVISION	10	70%
THE GETAWAY	SCEE	7	78%
THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY	30	79%
THE GREAT ESCAPE	SCI	15	73%
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	19	52%
THE INCREDIBLES	HEAVY IRON	32	72%
THE SIMPSONS: HIT & RUN	VIVENDI	18	77%
THE THING	VIVENDI	4	83%
TRANSFORMERS	ATARI	24	84%
UNDER THE SKIN	CAPCOM	33	70%
VAN HELSING	VU GAMES	24	67%
X-FILES: RESIST OR SERVE	VIVENDI	27	65%

ARCADA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
EYETOY: PLAY	SCEE	14	82%
EYETOY: PLAY 2	SONY	31	75%
EYE TOY: MONKEY MANIA	SONY	35	69%

FLIPNIC	UBISOFT	21	76%
GET ON DA MIC	EIDOS	31	49%
GRADIUS V	KONAMI	27	83%
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	21	48%
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	MIDWAY	31	71%
RIBBIT KING	ATARI	31	22%
SEGA SUPERSTARS	SEGA	31	80%
SILENT SCOPE 3	KONAMI	7	54%
SINGSTAR	SONY	24	80%
SINGSTAR PARTY	SONY	31	85%
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA	33	69 %
TIME CRISIS 3	NAMCO	16	82%
VIRTUA COP: ELITE EDITION	ACCLAIM	7	44%

AVENTURA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON	THQ	18	87%
CRIMSON TEARS	CAPCOM	27	74%
EVERBLUE 2	CAPCOM	10	56%
GREGORY HORROR SHOW: SOUL COLLECTOR	CAPCOM	18	70%
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	VU GAMES	30	80%
SCOOBY DOO: MISTERY MAYHEM	THQ	25	51%
SYBERIA	VIVENDI	13	67%
TAZ: WANTED	ATARI	5	70%

BEAT'EM UP

JOGO	EDITORA	EDIÇÃO	PONTUAÇÃO
BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME	EIDOS	18	45%
BACKYARD WRESTLING 2: T.G.T.N.	EIDOS	31	46%
BARBARIAN	TITUS	2	66%
BLOODY ROAR 4	KONAMI	19	68%
BUJINGAI	TAITO	23	62%
CAPCOM FIGHTING JAM	CAPCOM	33	53%
CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE 2 INTERACTIVE	19	33%
DEF JAM VENDETTA	EA	12	75%
DEF JAM: FIGHT FOR NY	EA	29	86%
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2	ATARI	18	81%
DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3	ATARI	31	83%
DINASTY WARRIORS 4: EMPIRES	KOEI	29	70%
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	KOEI	23	70%
FIGHT CLUB	VIVENDI	34	19%
FIGHT NIGHT ROUND 2	EA	36	89%
GUILTY GEAR X2	BIG BEN INTERACTIVE	11	84%
GUILTY GEAR X2: RELOAD	ZOO DIGITAL	32	66%
HYPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	24	89%
JO JO'S BIZARRE ADVENTURE	CAPCOM	5	55%
KING OF FIGHTERS 2000/2001	SNK	31	73%
KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT	IGNITION	36	79%
LEGENDS OF WRESTLING 2	ACCLAIM	9	68%
MARVEL VS CAPCOM 2	CAPCOM	6	84%
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	7	85%
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	MIDWAY	30	85%
NIGHTSHADE	SEGA	22	73%
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	CAPCOM	21	75%
PRIDE FC	THQ	11	75%
ROCKY	RAGE	6	84%
RUMBLE ROSES	KONAMI	34	69%
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	ACCLAIM	26	72%
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	SNK	34	78
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	16	93%
SPAWN: ARMAGEDDON	EA	23	69%
SUPER FARM	IGNITION	19	60%
TEKKEN 4	SCEE	4	90%
UFC: SUDDEN IMPACT	TAKE 2	27	70%
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	12	87%
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	10	69%
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	THQ	21	88%
WWE: SMACKDOWN! VS. RAW	THQ	31	85%

CORRIDAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
4X4 EVOLUTION 2	TAKE 2 INTERACTIVE	7	36%
ATV QUAD POWER RACING 2	ACCLAIM	10	68%
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	5	80%
BEN HUR	MICROIDS	10	42%
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE	7	79%
BOMBERMAN KART	KONAMI	17	51%
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	ACCLAIM	5	91%
BURNOUT 3 : TAKEDOWN	EA	28	94%
CEL DAMAGE	PLAY IT	13	50%
CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS	THQ	2	55%
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	6	88%
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	16	92%
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	29	88%
COMBAT ELITE : WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	28	72%
CRASH NITRO KART	VIVENDI	19	68%
CRASH 'N' BURN	CLIMAX	32	46%
DAKAR 2	ACCLAIM	11	50%
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY	21	42%
DRIVEN TO DESTRUCTION	ATARI	31	65%
F1 2002	EA	1	84%
FERRARI F355 CHALLENGE	SCEE	4	67%
FLATOUT	EMPIRE	31	77%
FORD RACING	EMPIRE	19	62%
FORD RACING 3	EMPIRE	31	34%
FORMULA ONE 2002	SCEE	6	68%
FORMULA ONE 2003	SCEE	15	77%
FORMULA ONE 2004	SCEE	28	65%
FREAKY FLYERS	MIDWAY	18	77%
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	7	85%
GRAND TOUR RACING GT-R 400	MIDAS	27	53%
GRAN TURISMO 4	SONY	33	97%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (NTSC)	SONY	21	83%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (PAL)	SONY	25	83%
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	SCEE	2	79%
GROOVE RIDER	PLAY IT	21	52%
GUMBALL 3000	SCI	6	73%
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	13	49%
INDYCAR SERIES 2005	METRO 3D	29	63%
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	JESTER	29	59%
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	KONAMI	14	71%
MASHED	EMPIRE INTERACTIVE	27	79%
MASTER RALLYE	MICROIDS	1	55%
MICRO MACHINES	ATARI	7	59%
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	13	80%
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	ROCKSTAR	36	91%
MOTO GP 3	SCEE	11	74%
MOTORSIEGE: WARRIORS OF PRIMETIME	PLAY IT	19	39%
MTX MOTOTRAX	ACTIVISION	25	79%
MX SUPERFLY	THQ	4	72%
MX VS ATV: UNLEASHED	THQ	36	78%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA	5	88%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	19	86%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA	30	87%
R: RACING EVOLUTION (NTSC)	NAMCO	21	37%
RALLY CHAMPIONSHIP	SCI	1	56%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	ACTIVISION	6	68%
RICHARD BURNS RALLY	SCI	27	66%
RIDING SPIRITS	BAM!	4	70%
RIDING SPIRITS 2	CAPCOM	26	48%
SHOX	EA	5	61%
SMASH CARS	METRO 3D	15	54%
SPEED KINGS	ACCLAIM	13	55%
SPY HUNTER 2	MIDWAY	22	67%
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	14	77%
STUNTMAN	ATARI	3	74%
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	14	53%
THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST	EIDOS	16	51%
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	17	44%
TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	3	82%
TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	29	90%
TOTAL IMMERSON RACING	EMPIRE INTERACTIVE	7	74%
V-RALLY 3	ATARI	1	81%
WRC II EXTREME	SCEE	6	85%
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY	18	89%
WRC 4	SONY	30	87%
XGRA	ACCLAIM	16	75%

DESPORTO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	23	42%
AGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	1	83%
ATENAS 2004	SONY	26	70%
ATV: OFF ROAD FURY 2	THQ	16	73%
BMX XXX	ACCLAIM	7	58%
CENTRE COURT: HARD HITTER 2	MIDAS	16	78%
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	18	61%
CLUB FOOTBALL 2005	CODEMASTERS	31	67%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	ACTIVISION	16	78%
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	22	80%
ESPN NBA 2NIGHT 2002	KONAMI	1	72%
ESPN NFL 2K5	TAKE TWO	34	83%
ESPN NHL 2K5	TAKE TWO	34	82%
ESPN NHL HOCKEY	SEGA	20	78%
EVOLUTION SKATEBOARDING	KONAMI	10	54%
EVOLUTION SNOWBOARDING	KONAMI	10	43%
FIFA 2003	EA	5	81%
FIFA 2004	EA	18	86%
FIFA FOOTBALL 2005	EA	29	89%
FIFA STREET	EA	34	79%
FIGHT NIGHT 2004	EA	24	88%
FOOTBALL MANIA	SILICON DREAMS/EA	6	24%
FREEKSTYLE	EA	2	59%
GALLOP RACER 2	ZOO DIGITAL	35	34%
GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT	KONAMI	5	48%
HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP	EA	19	65%
INTERNATIONAL CUE CLUB	MIDAS INTERACTIVE	1	56%
ISS 3	KONAMI	10	78%
ISTO É FUTEBOL 2003	SCEE	5	72%
ISTO É FUTEBOL 2004	SCEE	23	75%
ISTO É FUTEBOL 2005	SONY	31	68%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	ACTIVISION	4	70%
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	ACTIVISION	3	77%
MX UNLEASHED	THQ	24	75%
NBA 2K3	ATARI	11	70%
NBA BALLERS	MIDWAY	29	82%
NBA JAM	ACCLAIM	18	77%
NBA LIVE 2003	EA	7	82%
NBA LIVE 2004	EA	18	84%
NBA LIVE 2005	EA	30	86%
NBA STREET VOL. 2	EA	11	85%
NBA STREET V3	EA	34	90%
NEXT GENERATION TENNIS	WANADOO	2	61%
NEXT GENERATION TENNIS 2003	WANADOO	14	55%
NFL 2K3	ATARI	11	78%
NFL STREET	EA	23	64%
NFL STREET 2	EA	36	55
NHL 2003	EA	5	69%
NHL HITZ 2003	MIDWAY	5	80%
OUTLAW GOLF 2	HYPNOTIX	32	78%
PERFECT ACE PRO TENNIS	OXYGEN INTERACTIVE	14	38%
POOL PARADISE	AWESOME STUDIOS	24	72%
POOL SHARK 2	ZOO DIGITAL	32	56%
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	5	94%
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	17	96%
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	29	93%
ROCKY LEGENDS	UBISOFT	30	66%
SEGA SOCCER SLAM	ATARI	7	36%

GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

SLAM TENNIS	ATARI	2	77%
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2	SCEE	25	90%
SPLASHDOWN 2	THQ	16	75%
SSX 3	EA	17	94%
STREET HOOPS	ACTIVISION	5	64%
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM	15	56%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA	7	80%
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	16	81%
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	30	82%
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	7	94%
TONY HAWK'S UNDERGROUND	NEVERSOFT	18	92%
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	30	89%
TRANSWORLD SURF	ATARI	3	72%
U MOVE SUPER SPORTS	KONAMI	32	63%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	EA	33	62%
UEFA EURO 2004	EA	24	83%
UFC THROWDOWN	UBISOFT	4	75%
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	22	72%
VIRTUA TENNIS 2	SEGA	7	88%
WHITEOUT	KONAMI	20	45%
WINNING ELEVEN 6	KONAMI	1	93%
WINING ELEVEN 7	KONAMI	16	96%
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	KONAMI	26	89%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	CODEMASTERS	13	78%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	CODEMASTERS	27	80%
WORLD SNOOKER CHAMPIONSHIP 2005	SEGA	36	68%

ESTRATÉGIA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
A-TRAIN 6	MIDAS	25	60%
ARMY MEN R.T.S.	3DO	1	56%
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	EIDOS	1	79%
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	20	69%
FULL SPECTRUM WARRIOR	THQ	36	85%
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	JOWOOD	32	64%
GHOSTMASTER	EMPIRE	29	60%
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	JALECO	23	65%
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI	11	61%
NAVAL OPS: COMMANDER	KOEI	28	58%
PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS IV	KOEI	24	41%
PREMIER MANAGER 2004/2005	ZOO DIGITAL	32	63%
RISK	ATARI	25	70%
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII	KOEI	24	70%

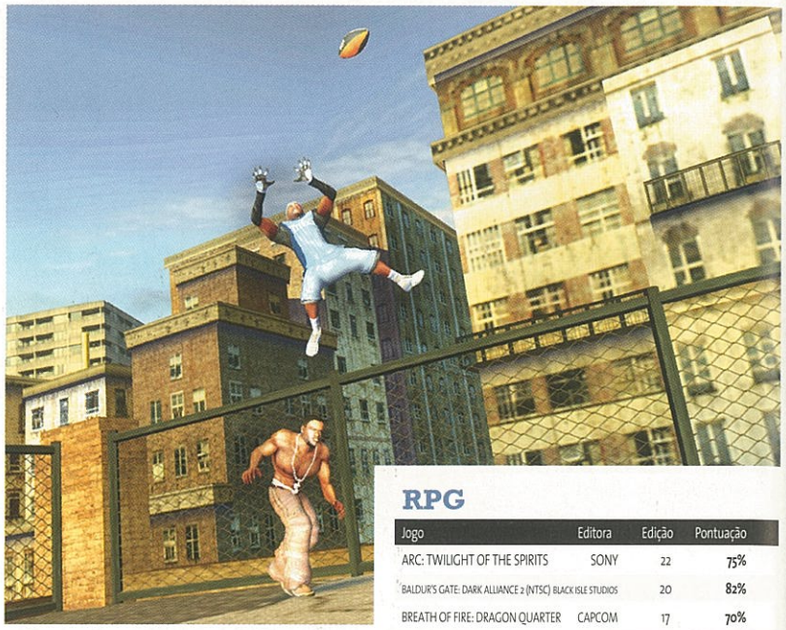
STARWARS: THE CLONE WARS	ACTIVISION	9	69%
WORMS 3D	SEGA	18	80%
YU-GI-OH! DUELLIST OF THE ROSES	KONAMI	17	62%

FPS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	UBISOFT	35	82%
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	31	87%
DIE HARD VENDETTA	VIVENDI	14	54%
DINO STALKER	CAPCOM	3	58%
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBISOFT	23	75%
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	31	58%
JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE	EA	7	78%
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	VIVENDI UNIVERSAL	16	83%
KILLZONE	SONY	30	88%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	14	79%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA	2	89%
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	19	83%
PROJECT SNOWBLIND	EIDOS	34	83%
RAINBOW SIX 3	UBISOFT	23	77%
RED FACTION 2	THQ	6	85%
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION	13	85%
SERIOUS SAM NEXT ENCOUNTER	TAKE 2	25	74%
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	ATARI	20	35%
THE URBZ: SIMS IN THE CITY	EA	31	50 %
TIMESPLITTERS 2	EIDOS	5	95%
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	EA	34	90%
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA	31	56%
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	4	71%
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	THQ	16	65%
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	MC2	24	77%
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	SEGA	31	54%
XIII	UBISOFT	17	87%

GESTÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
LMA MANAGER 2003	CODEMASTERS	6	84%
LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	23	87%
LMA MANAGER 2005	CODEMASTERS	30	80%
PREMIER MANAGER 2003-04	ZOO DIGITAL	22	84%
PREMIER MANAGER	ZOO DIGITAL PUBLISHING	7	80%
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA	19	67%



MÚSICA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	1	58%
DJ: DECKS & FX	SONY	29	74%
EJAY CLUBWORLD	EMPIRE	6	84%
EYE TOY: RITMO LOUCO	SCEE	19	68%
MTV MUSIC GENERATOR 3	CODEMASTERS	26	83%

PLATAFORMAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ASTERIX AND OBELIX XXL	ATARI	23	60%
BIONICLE	EA	17	38%
CRASH TWINSANITY	VIVENDI	31	49%
DR. MUTO	MIDWAY	10	59%
FUTURAMA	SCI	15	75%
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL	EA	20	56%
HAVEN: CALL OF THE KING	MIDWAY	6	81%
I-NINJA	SCEE	21	85%
KYA: DARK LINEAGE	ATARI	21	73%
LEGEND OF KAY	KOCH MEDIA	34	69%
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	18	81%
MEGAMAN X8	CAPCOM	34	45%
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	10	75%
PITFALL THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	23	71%
RATCHET & CLANK	SCEE	6	91%
RATCHET & CLANK 2: LOCKED & LOADED	SONY	18	85%
RAYMAN 3	UBISOFT	10	80%
SHARK TALE	ACTIVISION	31	29%
SHREK 2	ACTIVISION	27	78%
SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	22	64%
SLY RACCOON	SONY	7	80%
SLY 2: BANDO DE ESPERTALHÕES	SONY	30	88%
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	7	68%
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	23	70%
TREASURE PLANET	SONY	6	75%
TY O TIGRE DA TASMÂNIA 2: RESGATE SELVAGEM	EA	31	38%
TY THE TASMANIAN TIGER	EA	6	50%
VEXX	ACCLAIM	10	73%
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	BAM!	18	69%
WHIPLASH	EIDOS	22	72%

PUZZLE

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BOMBASTIC	CAPCOM	19	74%
EGGO MANIA	KEMCO	4	40%
KATAMARI DAMACY	NAMCO	25	83%
PUYO POP FEVER	SEGA	22	85%
SHREK SUPER PARTY	TDK	10	59%

RPG

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	SONY	22	75%
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 (NTSC)	BLACK ISLE STUDIOS	20	82%
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	CAPCOM	17	70%
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	UBISOFT	35	69%
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	UBISOFT	23	82%
DARK CHRONICLE	SONY	14	90%
DOT HACK PART 1: INFECTION	ATARI	23	58%
DRAKENGARD	TAKE 2	26	75%
EVERBLUE	CAPCOM	1	51%
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	16	70%
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	24	46%
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	21	85%
FINAL FANTASY XI	SQUARE ENIX	25	85%
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	ATARI	30	74%
GLADIUS	ACTIVISION	19	52%
KINGDOM HEARTS	SCEE	6	88%
LEGAIA 2: DUEL SAGA	EIDOS	5	59%
MONSTER HUNTER	CAPCOM	36	70%
O SENHOR DOS ANÉIS: A TERCEIRA ERA	EA	31	53%
SHADOW HEARTS: COVENANT	MIDWAY	35	84%
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME	UBISOFT	30	85%
SUMMONER 2	THQ	6	73%
THE BARD'S TALE	UBISOFT	35	73%
UNLIMITED SAGA	ATARI	18	49%
WAY OF THE SAMURAI 2	CAPCOM	26	80%
WILD ARMS 3	UBI SOFT	9	71%
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	31	69 %

SHOOT'EM UP

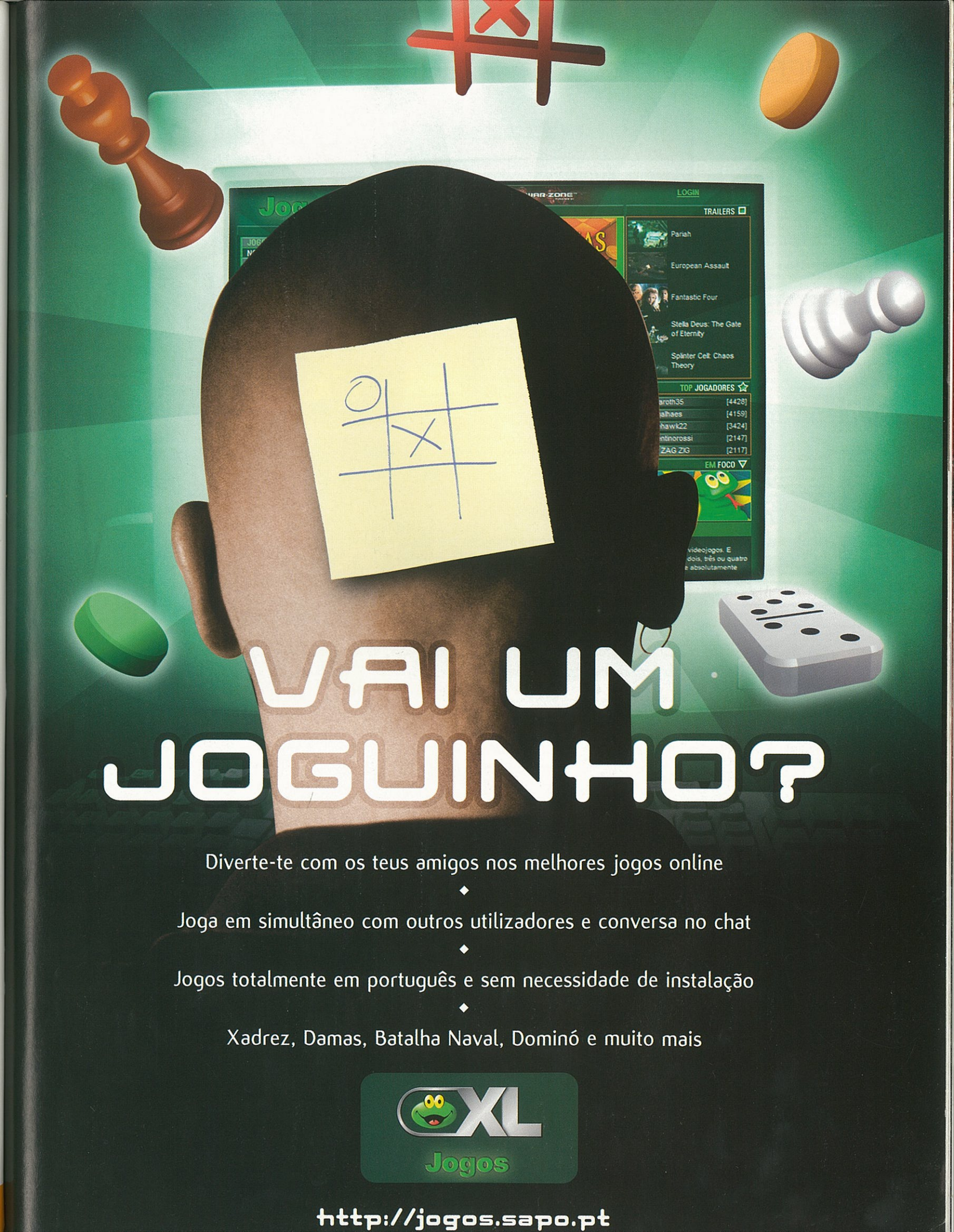
Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BLOWOUT	ZOO DIGITAL	33	49%
FIREBLADE	MIDWAY	1	68%
GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES	UBISOFT	11	40%
GUNGRAVE	SEGA	4	79%
METAL ARMS	VIVENDI	17	87%
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	CAPCOM	13	68%

SIMULAÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
PLAYBOY: THE MANSION	UBISOFT	35	51%
SEGA BASS FISHING DUEL	ACCLAIM	10	55%
THE SIMS	EA	7	85%
THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	20	81%
UNDERWATER UNIT	IREM	3	62%

SIMULADORES DE VOO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ACE COMBAT: SQUADRON LEADER	NAMCO	33	79%
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	20	59%
GO GO COPTER	EMPIRE	25	37%
LETHAL SKIES	THQ	4	63%
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCASARTS	21	76%


LOGIN
TRAILERS
Pariah
European Assault
Fantastic Four
Stella Deus: The Gate of Eternity
Splinter Cell: Chaos Theory
TOP JOGADORES
EM FOCO
VAI UM JOGUINHO?
Diverte-te com os teus amigos nos melhores jogos online
Joga em simultâneo com outros utilizadores e conversa no chat
Jogos totalmente em português e sem necessidade de instalação
Xadrez, Damas, Batalha Naval, Dominó e muito mais
XL
Jogos
http://jogos.sapo.pt

ÍNDICE

ARENA
Cinco desafios e muitos jogadores a lutarem pelos primeiros lugares numa animada competição. Vejam como participar nas páginas seguintes e desafiem os vossos próprios limites.

OS LEITORES
Os leitores da PSM2 percebem de jogos e, mais que isso, gostam dar a sua opinião. Por isso mesmo, não podemos deixar de premiar e publicar as melhores análises que nos chegam à redacção.

ÁREA 51
Uma secção onde vale tudo, ou quase tudo. Aqui publicamos desenhos, fotos engraçadas, anedotas, poemas, adivinhas... enfim, tudo o que nos chega dos nossos leitores que tenha piada e esteja relacionado com o mundo dos jogos.

CAIXA DO CORREIO
Os leitores são de facto a "página" mais importante desta revista. Nestas quatro páginas respondemos às perguntas colocadas pelos nossos leitores, ouvimos os seus elogios mas, especialmente, as suas críticas e sugestões.

TRUQUES E DICAS
A melhor cábula para qualquer jogador. Além dos truques que publicamos todos os meses, acrescentamos ainda códigos Action Replay 2 e guias passo a passo dos jogos mais importantes do momento. Um género de raio-x aos jogos da PS2.

PRÓXIMO MÊS
Como o melhor fica sempre para o fim, nesta última página vão poder encontrar o top de preferências dos nossos leitores e ainda uma breve antevisão do que vos traremos na próxima edição.

Arena

OS NOSSOS LEITORES NO SEU MELHOR

OS VENCEDORES RECEBEM UM PACOTE DE PRÉMIOS FENOMENAL !!

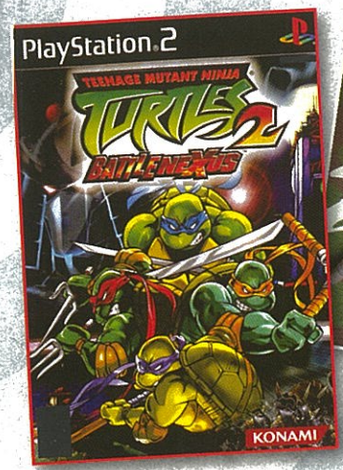
Vencedores da última ARENA PSM2.

- (PES 4) JORGE RALEIRA: 9-2
- (BURNOUT 3)PAULO SANTOS: 1:28:41
- (KILLZONE) JOB MELO: 12 PONTOS

- **Teenage Mutant Ninja Turtles 2**
- **Cowboy Bebop DVD ou Trigun DVD**
- **Comics Metal Gear Solid**
- **Isqueiros Metal Gear Solid 3 Snake Eater**
- **Canetas Metal Gear Solid 3 Snake Eater**

Os nossos agradecimentos à Ecofilmes, Dynamic e MongorHead pelos prémios da Arena

O formato da Arena voltou às origens. Tenham em atenção as alterações. Os novos desafios terão uma duração de quatro meses (os vencedores serão anunciados na edição nº 41) e ganham apenas os participantes que conseguirem obter o primeiro lugar de cada um. Para participar basta enviarem as respectivas cassetes.



COMO GRAVAR AS VOSSAS PARTICIPAÇÕES

1 Liguem a vossa PS2 ao vídeo através do cabo SCART e sintonizem a TV no canal do vídeo.

2 Depois de inserirem na PS2 o jogo em que pretendem participar, se possível, desactivem a opção de música de forma a que se ouça apenas o som do jogo. Comecem então a jogar até conseguirem o vosso melhor desempenho. Gravem em cassete as vossas melhores participações de cada jogo e o ecrã de resultado durante alguns segundos. Por fim, rebobinem a cassete e escrevam na etiqueta da cassete, ou num papel à parte, o vosso nome, jogos e pontuações alcançadas e um Index a indicar onde estão gravadas as vossas participações.

3 Está quase. Agora, arranjem uma fotografia vossa. Uma qualquer serve: nus ou completamente vestidos, não importa. Sem ela, não conseguirão ter lugar na nossa coluna na Arena ou nos Peritos, e a vossa aparição no DVD não valerá o esforço. Ah, e escrevam na parte de trás da fotografia o vosso nome.

4 Escrevam num papel uma referência do tempo onde estão gravadas as vossas participações na cassete. De forma a podermos irmos directamente ao que interessa.

5 Preencham devidamente o cupão de participação com todos os dados que lhes são exigidos – incluindo as pontuações ou feitos alcançados

6 Finalmente, ponham a cassete, a foto e o cupão dentro de um envelope e enviem-nos para:
PSM2 - Arena/Peritos,
R. Vale Formoso
de Baixo, 3/9
Edificio Levy,
1900-825 Lisboa. Boa sorte!

SIM, GOSTARIA DE PARTICIPAR NA ARENA PSM2 E ENVIO UM VÍDEO DOS MEUS FEITOS. *

NOME: _____
MORADA: _____
LOCALIDADE: _____ C. POSTAL: _____ IDADE: _____
E-MAIL: _____ TELEF.: _____

ACTUALMENTE, QUAIS SÃO PARA SI OS 3 MELHORES JOGOS DE PS2? 1º _____ 2º _____ 3º _____

QUAIS OS 3 PRÓXIMOS JOGOS QUE PENSA COMPRAR? 1º _____ 2º _____ 3º _____

O QUE INCLUIRIA NO ESPAÇO CLÃ PSM2? _____

JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____
JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____
JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____
JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____

PSM2

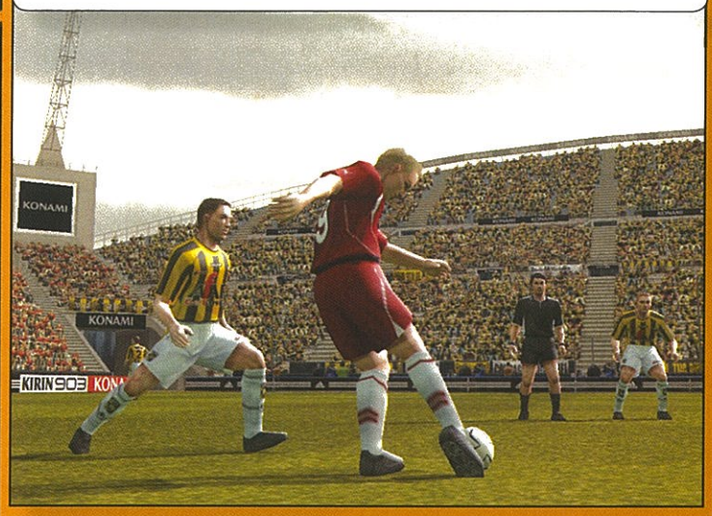
* DECLARO QUE CEDO TODOS OS DIREITOS DE COPYRIGHT, TRANSMISSÃO, DUPLICAÇÃO E REPRODUÇÃO DO REGISTO QUE ENVIO PARA UTILIZAÇÃO PELA PSM2, BEM COMO O SUPORTE FÍSICO.

Bem-vindos à ... ARENA PSM2

Têm o que é preciso?

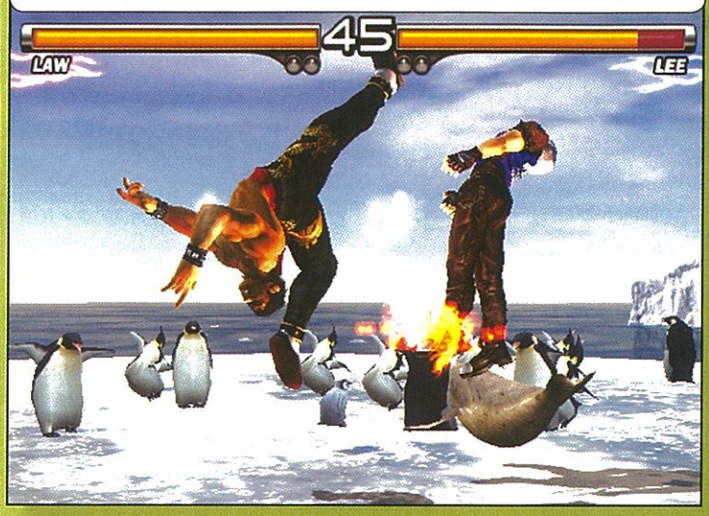
PRO EVOLUTION SOCCER 4

Golos. Nós gostamos é de golos. Pontapés do meio campo, bicicletas, fintas, seja o que for. A PSM2 irá avaliar os golos recebidos todos os meses e decidir quem entra, sai ou permanece no pódio dos grandes futebolistas. No fim dos quatro meses de duração dos desafios, o primeiro classificado receberá o devido prémio. Para participar enviem as repetições dos respectivos golos. A habilidade do jogador, a facilidade do golo e a frequência dos mesmos terão grande peso na eleição, por isso esforcem-se!



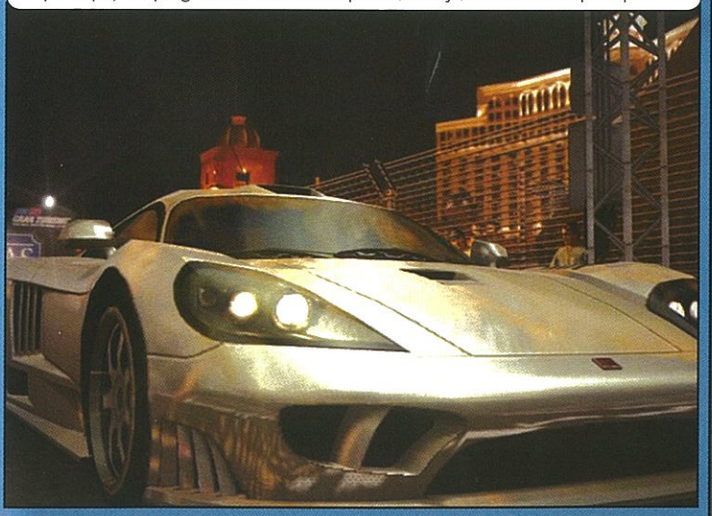
TEKKEN 5

O grande *Tekken 5* está mesmo aí e os peritos da série já devem estar a preparar essas combos, mas quem será o melhor? Pois bem, o nosso desafio é bastante simples. O grande vencedor será o que conseguir derrotar mais adversários no modo Survival. Fácil, não é? Para participar enviem uma cassete com todos os combates, a começar a gravação no menu de opções com a dificuldade média. Em caso de empate no número de oponentes vencidos, ganha aquele que o tiver feito em menor tempo.



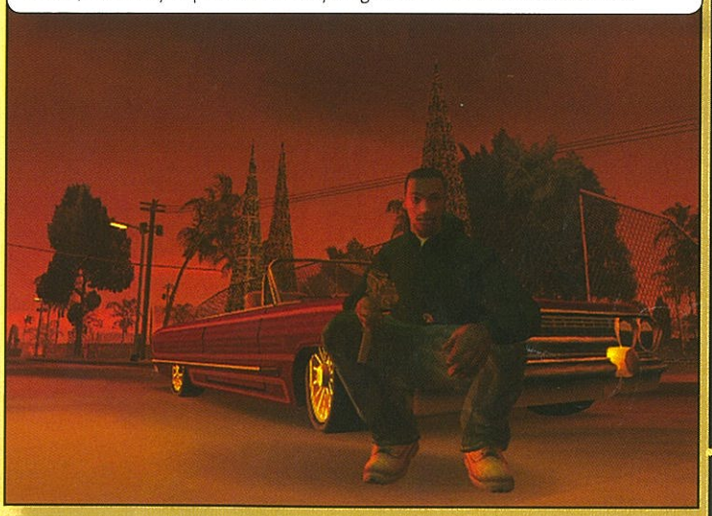
GRAN TURISMO 4

GT 4 é o melhor simulador automobilístico do mundo, mas quem será o melhor piloto? A nossa proposta é a seguinte: seleccionem o modo Arcade, o tipo de jogo Time Trial, a pista New York, a marca de carros RUF e o bólide RUF RGT'00. A cor fica ao vosso critério. Depois iniciem a corrida e percorram a pista três vezes. Quem conseguir a melhor volta de uma dessa três será o grande vencedor. Mas atenção, que serão aceites as participações que gravarem todos estes passos, ou seja, desde o menu principal.



GTA: SAN ANDREAS

O melhor jogo de PlayStation 2 não podia faltar na nossa Arena. Existem dezenas de eventos e provas que poderiam entrar, mas decidimo-nos por "Chiliad Challenge Race 1: Scotch Bonnet Yellow Route". Para inciarem esta corrida terão de se deslocar até ao monte Chiliad entre as 7:00 e as 18:00, com os atributos de bicicleta acima dos 40%. Quem acabar em primeiro e com o melhor tempo, será o grande vencedor deste desafio, mas atenção que têm de começar a gravar antes de activarem a corrida.



COMO PARTICIPAR — ACHAM-SE CAPAZES DE FAZER MELHOR?

Não podia ser mais simples. Se têm na prateleira pelo menos um dos jogos representados na Arena, leiam atentamente as regras de participação de cada jogo e tentem destronar os actuais vencedores das primeiras posições. Se desejarem, podem participar em mais que um desafio, ou mesmo em todos. De forma a facilitar a vossa participação, apresentamos na página ao lado um pequeno tutorial que explica como gravar os vossos feitos numa cassete VHS, assim como o cupão de participação. Não esperem mais... Tornem-se um vencedor!

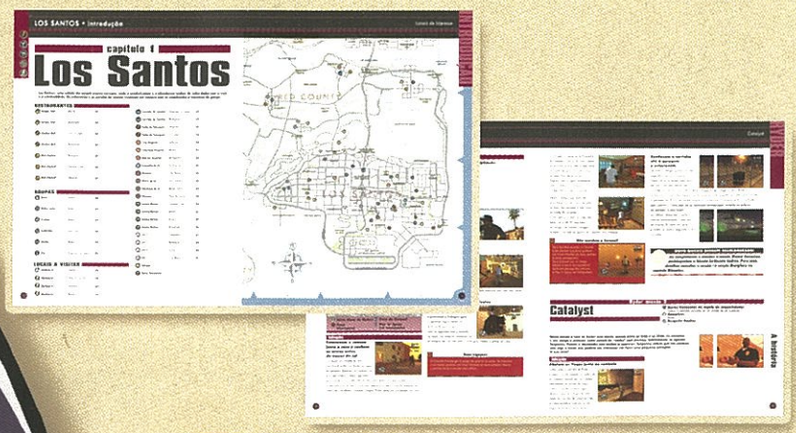
JÁ NAS BA

A SOLUÇÃO COMPLETA

MESMO QUE JÁ TENHA TERMINADO O JOGO
AINDA HÁ MUITO PARA DESCOBRIR
LEVE O JOGO MUITO ALÉM DOS 100%
276 PÁGINAS A CORES
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS
TODOS OS SEGREDOS
GUIA DETALHADO DE CARROS E ARMAS
MAPAS DE TODOS OS LOCAIS

MAPA DESDOBRÁVEL
GRÁTIS
COM OS BISCATES E MISSÕES EXTRA

E MUITO MAIS...

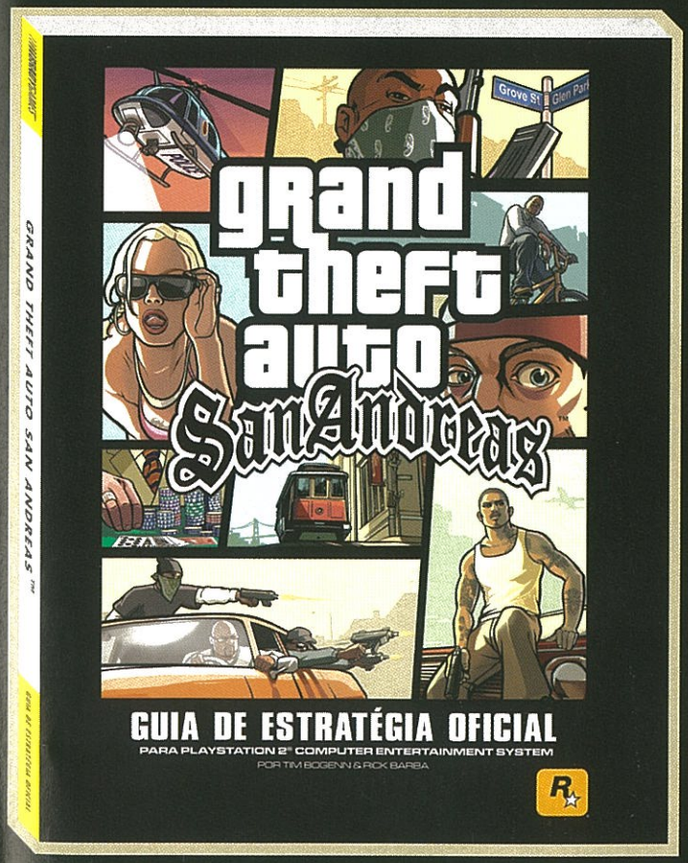


© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. The Simpsons is a trademark of 20th Century Fox Film Corporation. Licensed to Rockstar Games, Inc. All other marks and trademarks are the properties of their respective owners. All Rights Reserved. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The names, characters, and events in this product are fictitious. Any resemblance to actual persons, living or dead, or actual events is purely coincidental. Product names are the trademarks of their respective owners, and are included for entertainment purposes only. No product, person or establishment appearing or mentioned in this product is in any way associated with Rockstar Games, Inc.

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, o logótipo R*, Grand Theft Auto e o logótipo Grand Theft Auto são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas de Take-Two Interactive Software, Inc. The Simpsons é uma marca comercial da 20th Century Fox Film Corporation. Licenciado à Rockstar Games, Inc. Todas as outras marcas e marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Não se pretende qualquer identificação ou semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, ou com acontecimentos reais. Qualquer semelhança é mera coincidência. As marcas e os nomes dos produtos são de propriedade dos respectivos donos, e são incluídos para fins de entretenimento. Nenhum produto, pessoa ou estabelecimento que apareça ou seja mencionado neste jogo está de qualquer modo ligado ou associado à Rockstar Games, Inc.

ANCAS

O GUIA OFICIAL



Recebe já em tua casa

Portes Grátis

SE NÃO ENCONTRAR À VENDA, ENCOMENDE DIRECTAMENTE. PORTES GRÁTIS

Recorte ou fotocopie este cupão e envie com cheque ou vale postal no valor de € 14,95 para: Remessa Livre nº 16001 - 1951-970 Lisboa (Não necessita de selo).

Nome _____ Morada _____

Código Postal _____ Telefone _____ E-mail _____

Nº Contribuinte (obrigatório) _____ Cheque nº (à ordem de Goody SA) _____

Guia GTA SAN ANDREAS

ESCLARECIMENTOS:

Telefone - 218 621 543 (Paula Canelha)

UMA PALAVRA DO OUTRO LADO DA BARRICADA

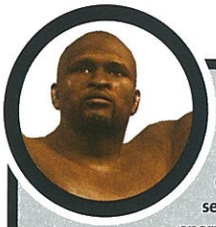
E porque os "treinadores de bancada" também têm uma palavra a dizer, a PSM2 elege mensalmente as melhores análises que chegam à redacção. Para poder ajustar os textos criados pelos nossos leitores ao espaço limitado por estas páginas, a PSM2 reserva-se o direito de editá-los sem nunca desvirtuar o seu conteúdo. Os três premiados deste mês foram:

PRÉMIOS PARA A PRÓXIMA EDIÇÃO

T-SHIRT MGS 3

PREMIADOS DA EDIÇÃO ANTERIOR

Gizela Luz
Anabela Martins
Márcio Rodrigues



FIGHT NIGHT ROUND 2

O problema quando se cria uma sequela é que quando se teve um enorme sucesso com o jogo anterior com um rasgo de genialidade a nível de jogabilidade, as expectativas para a sequela são muito altas, e são os poucos jogos que conseguem superar. *Fight Night Round 2* é no entanto um exemplo de como o conseguir.

A Electronic Arts tem vindo a mostrar como inovar, já em *Tiger Woods 2005* o conseguiu e em *Round 2* não lhe fica atrás com novas opções a nível de carreira. Poderão optar por reescrever a história da vossa lenda preferida ou criar um lutador à vossa medida, e é aqui que entra a inovação, porque nem imaginam a quantidade de opções disponíveis, desde o tamanho à densidade, entre muito mais. Outra grande inovação é o facto de poderem jogar num campeonato amador antes de se tornarem profissionais.

Já vos chega? Pois para a Electronic Arts também não. Em *Round 2* conseguimos desfrutar dos intervalos dos Rounds para assumirmos o papel de enfermeiros, reduzindo os inchaços e estancando as hemorragias. É delicioso ver a perfeição da expressão de dor quando mexemos nas feridas deles. Claro que um bom enfermeiro custa dinheiro, assim como um bom treinador ou uma beldade que entra convosco no ringue.

Quanto a mim, o jogo tem apenas dois pontos negativos. O primeiro é a longevidade, pois após sermos campeões o jogo apela apenas para batermos no vizinho ou irmão, e o outro ponto é o grafismo, fraco em certos aspectos. Mesmo assim, é obrigatório para os fãs.

88%

DENIS FERREIRA

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

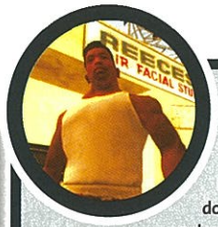
***Metal Gear* é um nome que fez história no mundo dos videojogos, introduzindo uma perfeita mistura de elementos fictícios com bases reais. O resultado foi um jogo de acção furtiva que se aproximava da realidade da espionagem, mas sem nunca esquecer que é na verdade um jogo. Solid Snake era o herói.**

Agora no último capítulo da trilogia de *Metal Gear Solid*, começa-se com Naked Snake a infiltrar-se numa selva na União Soviética. O objectivo da missão consiste no salvamento de um cientista russo chamado Nikolai Sokolov que poderá dar início a um confronto nuclear entre os Estados Unidos e a União Soviética. Ao contrário dos anteriores, esta aventura decorrer na Rússia da década de 60, na apelidada "Guerra Fria". Snake tem uma barra de Stamina (resistência física) e sempre que a barra atinge o mínimo, as capacidades de Snake tornam-se mais difíceis de fazer. Para impedir isso temos de caçar animais de forma a sobreviver às amarguras da fome. Se pausarmos o jogo temos o Survival Viewer, que permite curar o nosso heroi de vários danos, por exemplo usar ligaduras, desinfectantes e talas, entre outras coisas. Tambem há um elemento muito importante que é o novo sistema de camuflagem, que nos permite mudar de roupa para dificultar o trabalho dos inimigos.

Existe ainda uma técnica chamada CQC que permite fazer imensas coisas com os inimigos, desde derrubá-los e usá-los como escudo humano, até interrogá-los. Este jogo é sem dúvida o melhor da série e é indispensável a um fã de espionagem táctica.

95%

PEDRO BELES



GTA: SAN ANDREAS

Eis o jogo que veio para dominar todos os outros. A razão pel< qual existe uma PlayStation 2. *GTA San Andreas* é um belo jogo de corridas, um excelente jogo de acção na terceira pessoa, um RPG com muito para evoluir e quase que rivaliza com *Ace Combat*. *GTA* não é o melhor jogo da PS2, é todos os jogos da PS2.

Mas atenção que este, tal como *Vice City* não foi, não é *Grand Theft Auto 4*. Esse está destinado a voos mais altos (PlayStation 3). Como tal, *San Andreas* utiliza o mesmo motor gráfico de *GTA 3*, com pequenas melhorias gráficas. Contudo, a jogabilidade foi alvo de muitas novidades. A juntar aos barcos, aviões, carros, motas e helicópteros já disponíveis, estão as bicicletas, com um método próprio que obriga a que o jogador pressione repetidamente nos botões para acelerar. Além disso, a condução geral foi melhorada e existem dezenas de veículos novos para experimentar. O número de minijogos e possibilidades também recebeu um enorme "*boost*", com bilhar, casinos, apostas, dança, corridas, paraquedismo, artes marciais, jogos *arcade* e muito mais, tudo com espantosa qualidade.

O herói de *San Andreas* é CJ, um jovem que tenta encontrar os assassinos da sua mãe. Para isso, CJ terá de percorrer as três cidades de San Andreas (que é enorme) e cumprir dezenas de missões. CJ é bastante mais versátil que as personagens anteriores, pois é possível melhorar os seus atributos e alterar o seu aspecto físico e as roupas que usa.

Fica um conselho, comprem *San Andreas*!

100%

NUNO COSTA

COMO PARTICIPAR Os textos deverão ter à volta de 1500 caracteres e devem ser acompanhados por uma fotografia do autor ou uma imagem que o identifique, assim como os seus dados pessoais. O envio pode ser feito para o nosso e-mail: **correio.psm2@goody.pt** com o Assunto **"Os Leitores"**, ou por carta: **PSM2 - Os Leitores, Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy 1900-825 Lisboa.** O(s) Vencedores terão de suportar o(s) custo(s) de envio do(s) prémio(s).

A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC

★★★★★ BGAMER ★★★★★

7º ANIVERSÁRIO
JOGO PC
COLIN MCRAE RALLY 2.0
GRÁTIS
NESTA EDIÇÃO

2 CDs GRÁTIS JOGO COMPLETO PC
JULHO N.º 84

BGAMER

HELLGATE LONDON

DOS CRIADORES DE DIABLO, UM DOS JOGOS MAIS PROMISSORES DO ANO

ENTREVISTA COM BILL ROPER, DOS ESTÚDIOS DA FLAGSHIP

HARDWARE
COMPARATIVO PORTÁTEIS: AS MELHORES PROPOSTAS

GOD OF WAR
A SURPRESA DO ANO PARA A PS2

UNREAL TOURNAMENT 2007
QUAKE 4
CIVILIZATION IV

REPORTAGEM E3: OS GRANDES JOGOS E A NOVA GERAÇÃO DE CONSO

PC CD-ROM
colin|mcrae|rally|2.0
Codemasters
GENIUS AT PLAY
BGAMER

VIDEOS E3
CALL OF DUTY 2
THE MATRIX: PATH OF NEO
LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND
DEMOS
DELTA FORCE XTREME
PROJECT SNOWBLIND
BGAMER DEMOS
PC CD-ROM

Apenas
€ 4,99

BGAMER
EDIÇÃO DE JULHO
DIA 15 DE JUNHO NAS BANCAS

NAS BANCAS SEMPRE A DIA 15 DE CADA MÊS.

Caixa do correio

AS OPINIÕES E QUESTÕES DOS NOSSOS LEITORES

Todos os meses dedicamos este espaço às opiniões, sugestões e questões colocadas pelos nossos leitores. Nesse sentido, existe um endereço de e-mail para onde podem escrever, para além da nossa morada postal para onde nos poderão enviar cartas. Tomem nota:

- **E-MAIL:** geral.psm2@goody.pt
- **ESCREVAM PARA:** PSM2 - Caixa do Correio, Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy — 1900-825 Lisboa.

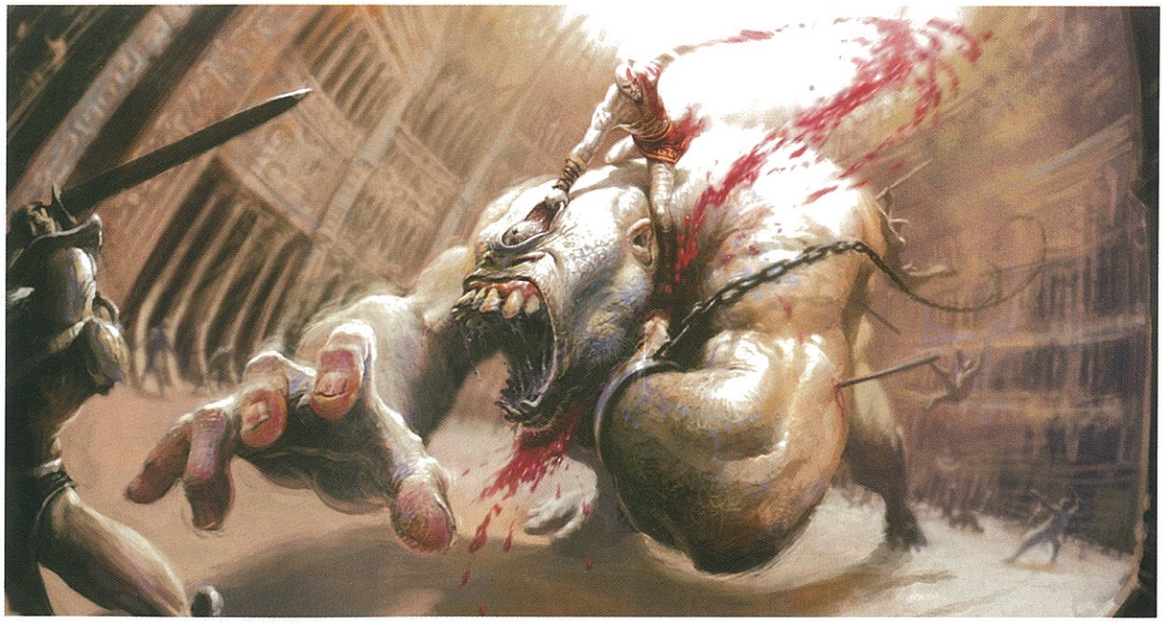
QUEM FALA ASSIM...

Olá, equipa da revista PSM2 (que religiosamente leio mensalmente!)
O meu nome é Alexandra Ramires, tenho 28 anos, sou Psicóloga Clínica e, ao contrário de muitos colegas de profissão, não estou no desemprego, estando já a exercer na minha área. Pode parecer que esta minha introdução não tem nada a ver com o que se pretende para uma mensagem para vós, mas penso ser importante conhecerem um pouco de quem vos lê atentamente todos os meses.
Como calculam, muitas discussões tenho com colegas de profissão acerca da violência nos jogos, qual a sua influência no comportamento dos jovens, etc., etc., etc., e todas as questões que servem de base para opiniões precipitadas de muitos pseudo-intelectuais da minha área. A minha opinião em relação a esta matéria resume-se a uma única frase: a responsabilidade de educação das crianças é única e exclusivamente dos pais, e quando os jogos têm descrito na capa: "Para maiores de 18 anos" cabe ao bom senso dos pais decidirem se compram tais jogos ou não, e mais não se pode fazer.
Para mim, jogar PlayStation é o melhor veículo para o aliviar de tensões diárias, frustrações e angústias. Através da PlayStation, podemos realizar as fantasias mais recônditas do nosso íntimo e ser quem sempre sonhamos. Podemos salvar planetas, nações e civilizações, ser o herói da nossa História e orgulharmo-nos de prescrutar um universo só nosso. Ou, no reverso da medalha, libertar a agressividade (que é humano ter), e poder libertar desejos que, por amor ao próximo, temos de dinamizar de outra forma. Jogar PlayStation é entrar no mundo do "Tudo é Possível"! Ultrapassamos os nossos limites, e graças a Deus por isso!
Posto isto, vamos a umas perguntas:
1. Será que vai haver um *Forbidden Siren 2*?
2. Será que vai existir um *Manhunt 2*?
3. Há novidades para o lançamento do *Tomb Raider Legend*, em relação à data?
4. Haverá possibilidade de jogar *Prince of Persia 3* ainda este ano?

Alexandra Ramires, por e-mail

Cara Alexandra, não temos palavras. Apenas o nosso eterno agradecimento por nos ter enviado a sua carta. Podemos garantir que irá servir como exemplo sempre que nos envolvermos na eterna discussão da violência nos videojogos. Bem haja, Alexandra, enche-nos de orgulho ter uma leitora assim. Só conseguimos agradecer de uma forma... com as respostas às suas questões.
1. Sim e já tem data de lançamento prevista no Japão. Infelizmente

ainda não se sabe quando será lançado em terra lusas.
2. Por enquanto, nada se sabe acerca de uma possível sequela de *Manhunt*.
3. A data de lançamento definitiva ainda não foi revelada, mas deverá estar disponível perto do Natal.
4. Sim, *Prince of Persia 3* (que tem agora o subtítulo "*Kindred Blades*") vai ser lançado perto do final do ano.



MGS 3 É ACESSÍVEL?

1. Em *Gran Turismo 4*, para que é que serve o carro da Nike no modo carreira, se nem podemos competir com ele?
2. Estou seriamente a pensar em comprar *MGS 3: Snake Eater*, mas tenho certas dúvidas em relação a isso. É que não estou muito familiarizado com esse género (sou mais do tipo *GTA* e *Ratchet & Clank*) e gostava de saber se esse jogo é acessível para pessoas como eu.
3. Vou comprar um jogo nos meus anos, mas estou indeciso entre estes dois: *God of War* ou *Midnight Club 3*.
4. *NFL Street 2* é assim tão mau quanto dizem?
5. Qual será o preço dos jogos da PSP?
6. Vai sair algum jogo do Sonic para a PSP?
7. Quais são os próximos lançamentos Platinum agendados?

Bruno Palma, por e-mail

Saudações, Bruno, por aqui está tudo excitado com as novidades da E3 e, embora cansados, vale bem o esforço.
1. Sim, infelizmente não é possível conduzir em competições com os protótipos desbloqueados. Agora porquê, não sabemos.
2. Se nunca jogou nenhum título semelhante poderá encontrar algumas dificuldades em *Metal Gear Solid 3*, mas nada que não seja superável com algum tempo e paciência. Vale bem a pena. Mas atenção, porque são estilos completamente diferentes, já que se tratam de temas e mentalidades completamente distintas. Nós achamos que qualquer jogador de PS2 deveria experimentar *MGS 3*!
3. Felizmente são dois jogos muito bons dentro dos seus estilos, o que ainda dificulta mais a escolha. Não vamos aconselhar um entre os dois, mas sim sugerir que opte pelo que englobar mais o seu género favorito. Se é fã de carros e *tuning*, *Midnight* é a opção certa, se prefere acção e níveis de grande produção, compre *God of War*.
4. *NFL Street 2* não é um péssimo jogo, mas achamos que deveria ser melhor e que deve muito à restante linha *Street* da EA.
5. O preço dos jogos ainda é desconhecido, mas a consola estará à venda por 249,99 euros, no dia 1 de Setembro.
6. Não foi ainda anunciado nenhum jogo do ouriço azul para a PSP. Mas há suspeitas.
7. Poderá encontrar todos os próximos lançamentos Platinum já anunciados na secção "A chegar".

A VIDA DE 50 CENT... OU TALVEZ NÃO?

Queria começar por vos felicitar pelo excelente trabalho nesta maravilhosa revista da Playb... ah, esperem, isto é para a PSM2.. oops... Bem, é melhor passar às perguntas:
1. Ouvi dizer da boca de um amigo, que é possivel aceder a fatos do Venom e do Duende Verde no jogo *Spider-Man 2*. Acho isto estúpido e não encontrei confirmações na Net, por isso era só para confirmar.
2. Do jogo *Urban Reign*, não me podiam dizer o nome de algumas personagens de *Tekken* que participarão?
3. Já visionei algumas coisas do novo jogo que sairá em Novembro na América, *Dragon Ball Z: Tenkaichi*, e queria perguntar se já têm alguma informação sobre a selecção dos níveis e até onde irá a história.
4. Acerca do jogo *50 Cent: Bulletproof*, sabem se a história deste jogo será mesmo da vida de 50 Cent ou apenas uma história fictícia com ele?

Luís Azevedo, por e-mail

Então a Playboy está a fazer um excelente trabalho, e nós? Bom, com conteúdos daqueles não podemos concorrer... Não que os tenhamos visto, como é óbvio.
1. Seria lógico pensar que *Spider-Man 2* teria fatos extra para desbloquear, já que o primeiro jogo *Spider-Man: The Movie* tinha vários. Infelizmente isso não é realidade, o que é de lamentar. No entanto, já sabemos que o grande vilão do Homem-Aranha, Venom, é uma certeza no próximo jogo, o que já não é mau.
2. *Urban Reign* está de facto a ser produzido pelas equipas de *Soul Calibur* e *Tekken*, mas em princípio não terá personagens destes jogos. A não ser que decidam incluir personagens escondidas, algo habitual nos jogos da Namco.
3. Ainda não sabemos como irá funcionar o modo história de *Budokai Tenkaichi*, mas parece que irá percorrer toda a saga de *Dragon Ball Z*. Quanto a personagens, foram confirmadas mais de 60, fazendo deste o jogo baseado na saga com maior número de personagens disponíveis.
4. *50 Cent: Bulletproof* será um jogo inspirado em ficção e não na vida real do cantor.

GTA NA PSP... E NA PS2, NÃO?

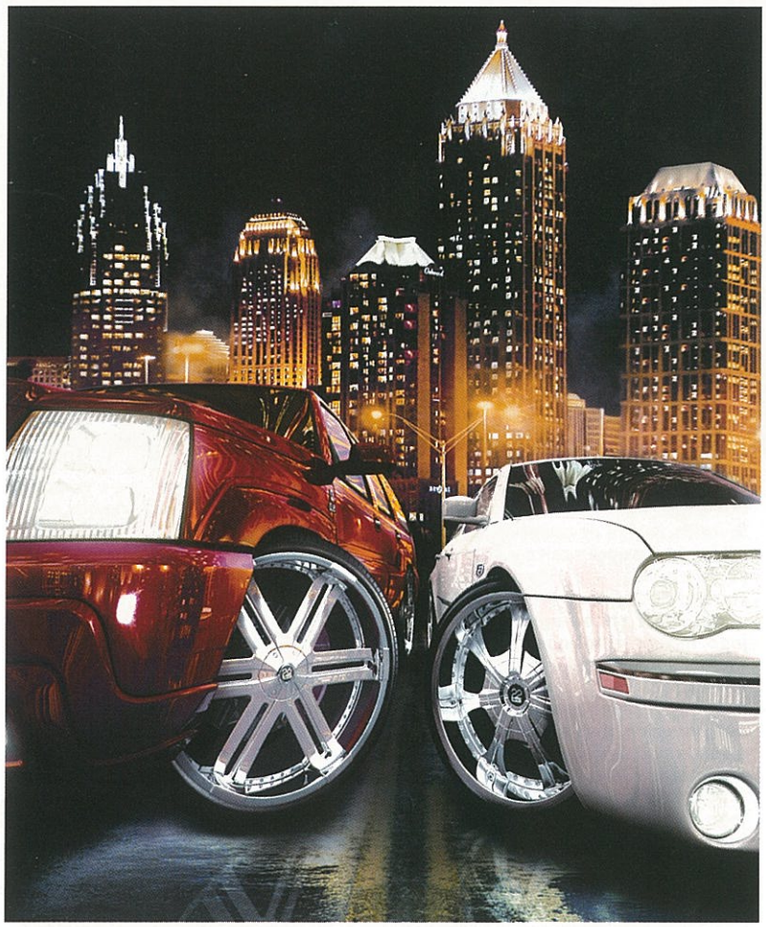
Oi, galera! A vossa revista é um "malho"! Não há outra igual! Bem, deixemos de graxa e vamos às perguntas:
1. Os jogos portugueses para a PSP portuguesa dão para a PSP americana?
2. Vai existir algum *Tekken* para a PSP?
3. Para quando *GTA* para a PSP?
4. Para quando *Gran Turismo 4* para a PSP?
5. Não vai haver mais nenhum *Sims* para a fabulosa PS2?
6. Não haverá mais séries de *GTA* para a PS2?

André Marques, por e-mail

Obrigado pelos elogios, mas ainda estamos a tentar perceber se "malho" é um elogio ou um insulto.
1. Sim, ao contrário da PS2, a PSP não está presa por regiões no que respeita a videojogos. Mas atenção que o mesmo poderá não acontecer com filmes, visto que essa decisão cabe às editoras dos mesmos.
2. Ainda não foi anunciado, mas é muito provável que mais tarde ou mais cedo surja uma versão portátil do grande *beat'em up*.

Caixa do correio

AS OPINIÕES E QUESTÕES DOS NOSSOS LEITORES



3. Ainda não temos datas certas, mas deverá sair perto do Natal.
4. Infelizmente não sabemos quando sairá essa pérola na PSP.
5. Para já nada foi anunciado ou confirmado, mas o mais provável é que a EA faça mais uma versão PS2 desse megaêxito.
6. Tudo indica que *San Andreas* foi o último *GTA* para PS2, mas só porque estão a trabalhar nos jogos da série para PSP e PlayStation 3.

FANÁTICO POR KINGDOM HEARTS 2

1. É verdade que vai ser lançado *Kingdom Hearts 2*? Se sim, quando?
2. Vai existir a banda desenhada de *Kingdom Hearts*?
3. Estão a fazer mais algum jogo de Hulk?
4. Quando vai ser lançado o jogo do Quarteto Fantástico?
5. Qual o site oficial de *Kingdom Hearts 2*?
6. Conhecem truques e dicas para *Kingdom Hearts*?
7. Quando vai sair *Prince of Persia 3*?

Filipe Tavares, Évora

1. Apesar de o termos visto e jogado na E3, ainda não tem data de lançamento prevista.
2. Nada aponta nesse sentido, embora não seja descabido, já que a Disney está envolvida no projecto.
3. Como já noticiámos, o próximo jogo do herói verde chama-se *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction* e, se tudo correr como previsto, será lançado em Agosto.
4. O jogo *Fantastic Four* será lançado em Julho, juntamente com a estreia nos cinemas do filme em que se baseia.
5. O site oficial é www.square-enix.co.jp/kingdom2, mas experimente o site não oficial www.kingdomhearts2.net/ para mais informações.

PS2 ATÉ FERVE

Olá! Eu tenho uma PlayStation 2 das novas, a compacta, e ouvi dizer que não tinha sistema de refrigeração, por isso estou preocupado. Gostava de saber se isso é verdade e, se é, queria saber quanto tempo é que posso eventualmente estar a jogar sem prejudicar a minha Playstation.

Rui Porto, por e-mail

Olá. Não se preocupe com a sua PS2 nova, pois foi construída para durar e, como é óbvio, tem sistema de refrigeração. Deve-se preocupar com o tempo que passa a jogar, mas mais pela sua saúde do que pela da PlayStation 2. Umas dez horas diárias são suficientes para nós, mas os meros mortais deverão manter-se abaixo das três horas diárias, com intervalos entre cada hora de jogo.

WRESTLING NA PS2

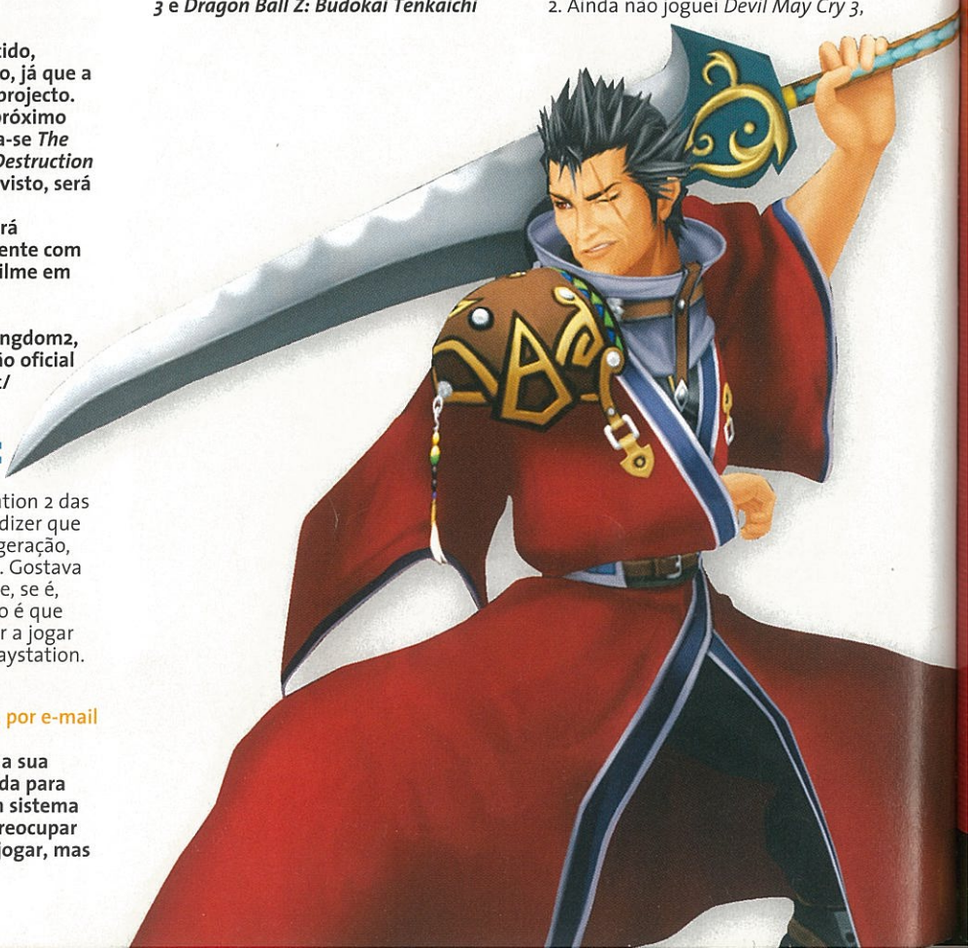
Olá, pessoal da PSM2. Parabéns pelo trabalho e por nos disponibilizarem a melhor revista de Portugal!
Agora vamos às perguntas:
1. Quais os *beat'em up* disponíveis para este ano?
2. Na análise de *WWE Smackdown! vs RAW* descontaram na nota final pelos murros não terem efeitos poderosos, mas eu nunca vi ninguém ganhar com um murro.
3. Está algum jogo de *wrestling* esperado para PSP?
4. Quando sai *Resident Evil 4* para a PS2 e vai ter mais extras do que o jogo para a GameCube?
5. Há possibilidade de o jogo da Xbox *WWE Wrestlemania XXI Become a Legend* sair para a PS2?
Quero acrescentar que o jogo *Mashed* é mesmo muito "curtido" no modo para vários jogadores.
Por agora é tudo por parte de Gil e Jo. Joguem muito, pessoal.
Obrigado PSM2.

Gil Paz, por e-mail

Obrigado pelos elogios, mas só de Portugal?
1. O mais óbvio e apetecido é o excelente *Tekken 5*, mas *Soul Calibur 3* e *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* são outras opções de grande valor.
2. O fraco efeito causado pelos murros das personagens não pesou quando chegou a altura de classificar *Smackdown! VS RAW*, apenas afirmámos que *Def Jam* o fazia melhor. E de que maneira.
3. Para mal dos fãs, não existe nenhum jogo de *wrestling* anunciado para PSP.
4. Os rumores apontam para que existam alguns modos extra de jogo e armas novas, mas isso e a data de lançamento para Novembro estão ainda por confirmar.
5. De momento não existem planos de lançamento para PS2 desse jogo de *wrestling*.
Como referimos na análise, *Mashed* é um jogo bastante simples e básico, mas é brilhante com vários jogadores. Pelos vistos concordam connosco.

NÃO MALTRATEM OS VELHINHOS!

Olá, PSM2, leio a vossa revista desde a edição 26 e é a primeira vez que vos escrevo. Parabéns pelo excelente trabalho. Agora as perguntas.
1. Porque insistem em maltratar "*retro games*" (jogos antigos) como *Altered Beast*, *Megaman* e *Streets of Rage*? Agora podem não ser exemplos de bons jogos, mas há uns anos era o que havia e conseguiam manter-nos agarrados à TV durante horas. Eu respeito esta relíquias e de vez em quando ainda mato saudades.
2. Ainda não joguei *Devil May Cry 3*,



mas será assim tão bom? Pelo que tenho lido, parece-me haver um falso entusiasmo em torno do jogo.
3. Na antevisão de *Moto GP 4* da edição 36 dizem que pela primeira vez temos o circuito do Estoril disponível, mas já existe no anterior, verdade?
Sugestão:
Podiam pôr junto das análises o P.V.P. dos jogos. E já agora que falo nisto, é realmente um exagero o preço dos jogos em Portugal.
Eu procuro comprar sempre as melhores referências, mas a verdade é que com tantos bons títulos é difícil tê-los todos. Existem outras maneiras de ter os jogos (sabem a que me refiro!), mas a verdade é que original é sempre melhor.
Desculpem o testamento e obrigado.

Marco Costa, Castelo Branco

Então já ultrapassou as dez edições na nossa companhia, parabéns!
1. Nós, maltratarmos o glorioso *Streets of Rage*? Nunca! Esse jogo era fenomenal e ainda hoje esperamos que anunciem o quarto capítulo da série. Quanto a *Megaman*, nós só condenámos os jogos mais recentes do herói azul, não os mais antigos, que eram bem melhores. *Altered Beast* é diferente, pois não gostávamos dantes, nem gostamos agora.
2. *Devil May Cry 3* é mesmo assim tão bom! Além do ambiente e das personagens, *DMC 3* tem o melhor sistema de combate que já experimentámos num jogo. Apesar disso, achamos que *God of War* oferece uma experiência mais completa como videojogo.
3. Pois, realmente tem razão. Um erro que tentaremos não repetir e pelo qual pedimos desculpas aos nossos leitores e agradecemos pelas correcções.
Sim, o P.V.P. dos jogos seria de facto uma boa adição nas nossas análises, vamos tentar incluir. Quanto aos preços, eles são de facto um pouco elevados, mas não somente em Portugal. Existem realmente outras formas de adquirir jogos, mas não compensam de todo. Além de prejudicarem as empresas que os produzem, ser ilegal e não oferecer garantias de qualidade, esse método impossibilita a compatibilidade desses jogos com a PlayStation 3 que poderão danificar a PS2.

NINTENDO DS VERSUS PSP?

Oi, *ppl* PSM2! Antes de mais gostaria de vos dar os parabéns por conseguirem colocar tanta qualidade em 115 páginas. Agora as perguntas:
1. *Final Fantasy VII* ainda está a venda? Se não, onde o poderei comprar sem ser pela Internet?
2. Já está confirmado o lançamento do filme *Final Fantasy VII: Advent Children* na Europa?
3. *Ratchet: Deadlocked* não irá ser tão engraçado como os outros títulos, pois não?
4. *Crash Bandicoot* sofreu uma alteração de jogo de plataformas para jogo de carros de combate e o mesmo aconteceu agora a *Jak & Daxter*, no entanto a mudança de plataformas para corridas malucas de Crash foi negativa. Acham que isso irá acontecer com Jak?
5. *Tekken 5* será melhor do que *Soul Calibur 3*?
6. Conseguem comparar a Nintendo DS com a PSP?
7. *God of War* vai ser melhor do que *Devil May Cry3*?

Tiago Pereira, por e-mail

115 páginas? Durante o mês mais parecem 1115 pelo trabalho que dão, mas vale a pena, não acham?
1. *Final Fantasy VII* já não está à venda oficialmente há bastante tempo, no entanto se procurar em lojas que vendam artigos em segunda mão poderá encontrá-lo. Mas é difícil, dada a sua importância para coleccionadores.
2. Como o filme vai ser lançado no formato UMD para a PSP, é bem provável que apareça na Europa, mas ainda não foi oficializado.
3. Só poderemos responder depois de jogarmos mais tempo, mas até pode ser mais engraçado se for bem feito.
4. Como na pergunta anterior, esta é uma questão que só poderemos responder depois de jogarmos, mas esperemos que tenha mais sucesso do que Crash.
5. Ainda não jogámos *Soul Calibur 3*, mas que *Tekken 5* é muito bom, é.
6. Não, não existe qualquer comparação possível, a PSP está num patamar superior.
7. Apesar de a aventura de Dante ser bastante boa, *God of War* é ligeiramente superior a *Devil May Cry 3*.

AOS LEITORES DA PSM2

De forma a poder publicar o maior número possível de correspondência e até clarificar algumas questões, a PSM2 reserva-se o direito de editar toda e qualquer correspondência que possa vir a ser publicada na secção Caixa do Correio da PSM2.

CLASSIFICADOS

Enviem-nos os vossos anúncios para **Classificados**
PSM2 – Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy, 1900-825, Lisboa
ou por e-mail: **geral.psm2@goody.pt** com o assunto **Classificados PSM2**.
Podem ainda fazê-lo por fax através do número **21 862 15 40**.

Vendo *GTA: San Andreas* e *Metal Gear Solid 3* por € 40 cada um. Vendo ainda *Burnout 3* por € 30 e *Prince of Persia 2* por € 35. Contacto: Tel.: 967 652 993

GANHE!

O jogo Punisher para PS2 e T-shirts exclusivas

Para participar envie um SMS com o 20398 para o número 4111 (custo: 1 euro IVA incluído)

Envie já a sua mensagem por SMS! Pode enviar as mensagens que quiser. Quanto mais mensagens, mais hipóteses tem de ganhar!

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es). O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos.
Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com
O(s) vencedor(es) terão de enviar(em) o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não for levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) após 60 dias do final do passatempo.
Os dados enviados destinam-se a ser processados automaticamente com o fim de a Goody poder informá-lo sobre os seus produtos. Caso não pretenda que os seus dados sejam utilizados para futuros contactos, acrescente um espaço e um "X" no final da sua mensagem.

O passatempo decorre até 30 de Junho de 2005

DICA RÁPIDA: MX VS ATV UNLEASHED – PARA DESBLOQUEAR TUDO INTRODUZAM 'TOOLAZY' COMO PASSWORD.

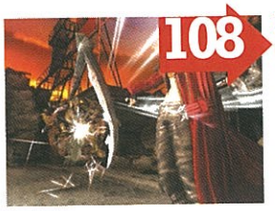
Truques e

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PS2

106

'SPLITTERS: FUTURE PERFECT

Cortez dá-vos trabalho? Temos todo o tipo de dicas que vão tornar o vosso futuro o mais perfeito possível.



108

DEVIL MAY CRY 3

Nesta secção temos muitos truques úteis, mas se querem saber como derrotar os *bosses*, avancem para a página 108.

105

BROTHERS IN ARMS

A dureza da guerra é demais para vocês? Então é só consultar as nossas dicas para poderem enfrentar os nazis sem grande preocupação.

Esqueçam o stress de não chegar ao fim dos jogos – chegou a cura para os vossos problemas.

DICA DO MÊS

NÃO TÊM TEMPO PARA COMER POR CAUSA DOS ATAQUES DE ZOMBIES? NEM NOS FALEM...

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

MODO CHEAT
No menu inicial, mantenham pressionado L1+ L2+ R1 + R2 e rodem o analógico esquerdo até ouvirem "Devil May Cry!". Desbloqueiam todos os modos de bónus, roupas alternativas e galeria. Pressionem L1 ou R1 no ecrã de selecção de missão para escolher uma nova roupa.

MODO EASY
Morram duas vezes no modo Normal.

ATACAR ECRÃ DE LOADING
Durante um *loading*, carreguem em △ ou ○ para bater ou disparar à mensagem "NOW LOADING".

DESTRUIR ECRÃ DE LOADING
Se acertarem na palavra "LOADING" a carregar em △, ela explode e aparece outra.

ROUPAS ALTERNATIVAS
Completem o jogo no nível de dificuldade Easy ou superior para desbloquear Dante sem camisa; em Normal ou superior para desbloquear Dante do primeiro *Devil May Cry* e em Hard para desbloquear Dante sem camisa do primeiro *Devil May Cry*. Pressionem L1 ou R1 no ecrã de selecção de missão para escolher uma nova roupa.

GALERIA
Completem o jogo no nível de dificuldade Easy ou superior para desbloquear a galeria. Nota: níveis de dificuldade mais elevados desbloqueiam secções adicionais.

MODO HARD
Completem o jogo no nível de dificuldade Normal.

MODO DANTE MUST DIE
Completem o jogo no nível de dificuldade Hard.

MODO HEAVEN OR HELL
Completem o modo Dante Must Die.

JOGAR COM LEGENDARY DARK KNIGHT/SPARDA
Completem o jogo no nível de dificuldade Hard.

DEVIL TRIGGER ILIMITADO
Completem o modo Dante Must Die.

SEQUÊNCIA FINAL ALTERNATIVA
Durante os créditos, matem pelo menos 100 adversários.

DICAS

■ A Rebellion é excelente. Não a excluam para se concentrarem totalmente em Cerberus, por mais tentadoras que sejam aquelas coisas de gelo. Embora tenha tendência para ser directa, faz um excelente trabalho. Tem um movimento de lançamento que só se compara ao Launcher de Agni e Rudra. Um Rising High Time seguido de um Aerial Rave é uma excelente forma de afastar os inimigos; provoquem grandes danos, mantenham-se longe da confusão e consigam um Alright.

■ Cerberus é bastante útil na troca de armas por duas razões. A primeira resume-se a metralhar o △. Desencadeia uma combo extremamente rápida que paralisa a maior parte dos inimigos e faz subir o ranking de estilo. Mudem para a Cerberus e causem muito dano nos inimigos, voltem à Rebellion e elevem-se com um Rising High Time.

■ A segunda razão é o Crystal Million Carat, um movimento de Swordmaster de nível dois e Crazy Combo. Depois de se habituarem ao timing necessário para uma combinação de Crystal Million Carat, começam a aperceber-se da sua força. Esta combinação destrói imediatamente um Hell Pride, danifica severamente a grande maioria dos inimigos e separa os grupos. Além dos danos e do poder de controlar a multidão, dá-vos outro tipo de controlo dos inimigos na forma de um efeito de pancada nas costas.

■ O Million Stab não deixa de ser um movimento muito bom. Atinjam mais do que um inimigo e ficam com um bom ranking, além de altos danos nos inimigos.

■ Nunca descurem as combos normais, principalmente com a Rebellion. Se alternarem entre as duas combinações normais (△, △, △ e △, pausa, △, △) o vosso ranking de estilo sobe durante alguns combates, embora mais tarde ou mais cedo tenham de começar a incorporar mais movimentos no portentoso arsenal de Dante.

■ Não atirem fora armas velhas logo que encontrem novas. Encontram sempre um Combat Adjudicator para a nova arma pouco depois de a receberem, mas lembrem-se que as armas se tornam mais úteis depois de já terem alguma experiência com elas. Depois de ganharem as espadas Agni e Rudra, por exemplo, continuem a usar a Cerberus durante algum tempo. Quando decidirem experimentar a Agni e Rudra, treinem um pouco com ela. Habituem-se a executar os seus movimentos. Depois de apanharem o estilo necessário das várias armas, decidam qual usar. Lembrem-se sempre de misturar combinações de armas diferentes numa tentativa de procurar outras ainda melhores.

■ Lembrem-se: concentrem-se em desviar-se dos ataques. Nem que tenham a maior capacidade ofensiva do mundo, isso não vos salva se não souberem o que fazer quando ouvirem um grito de um Hell Lust fora do ecrã. O que há a fazer, obviamente, é saltar ou contra-atacar. À medida que vão ficando cada vez melhores, o ataque torna-se uma parte instintiva dos vossos movimentos de evasão.

■ No entanto, nunca se desviem demais. Fazer mais do que o necessário sai caro. Por exemplo, tentem desviar-se dos movimentos de Agni e Rudra. Se correrem em frente, as duas bestas batem no chão atrás de vocês, sem qualquer efeito. Mas se derem um salto duplo sofrem danos do seu movimento de salto. Especialmente o último combate com um *boss* pune-vos por se desviarem de mais e por se deslocarem de um lado para o outro.

Dicas

OBSCURE

DESBLOQUEAR GALERIAS
Completem cada nível de dificuldade.

DESBLOQUEAR PISTOLA LASER
Completem o jogo no nível de dificuldade Normal e a primeira arma que apanham será a pistola de laser.

DESBLOQUEAR MAÇO
Completem o jogo no nível de dificuldade Easy e desbloqueiam um grande maço com picos.

DESBLOQUEAR TACO MORGENSTERN
Completem o jogo e comecem outro num modo especial.

DESBLOQUEAR VIDEOCLIPS
Completem o jogo em todos os níveis de dificuldade para desbloquear videoclips.

DESBLOQUEAR ROUPAS NOVAS
Por cada personagem que sobreviva até ao fim será desbloqueada uma nova roupa para ela.

CONSTANTINE

ENERGIA DE SOUL INFINITA
Pressionem SELECT para entrarem no ecrã do diário e pressionem ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, △, △. O ecrã pisca como confirmação da inserção correcta do código.

CAÇADEIRA DE FOGO RÁPIDO
Durante o jogo pressionem SELECT para entrar no ecrã do diário e pressionem L2 ←, R2, ←, △, □, △, □. O ecrã pisca como confirmação da inserção correcta do código.

BOMBAS SAGRADAS EXPLOSIVAS
Durante o jogo pressionem SELECT para entrar no ecrã do diário e pressionem →, ←, □, △, □, △, ←, →. O ecrã pisca como confirmação da inserção correcta do código.

DISPARAR BOLAS DE FOGO GRANDES
Durante o jogo pressionem SELECT para entrar no ecrã do diário e pressionem △, △, △, ←, →, →, ←, ←, →. O ecrã pisca como confirmação da inserção correcta do código.

ARMAS GRANDES
Durante o jogo pressionem SELECT para entrar no ecrã do diário e pressionem ←, □, □, □. O ecrã pisca como confirmação da inserção correcta do código.

GRANDES CABEÇAS DE DEMÓNIO
Durante o jogo pressionem SELECT para entrar no ecrã do diário e pressionem R2, ←, →, ←, ←, →, ←, R2. O ecrã pisca como confirmação da inserção correcta do código.

FIGHT NIGHT ROUND 2

JOGAR COM GHETTO FABULOUS
Introduzam "GETFAB" como primeiro nome de um boxeur que criarem. Gravem a vossa criação e desbloqueiam Ghetto Fabulous na lista dos pesos pesados.

JOGAR COM LI'L JON
Introduzam "Liljon" como primeiro nome de um boxeur que criarem. Gravem a vossa criação e desbloqueiam Li'l Jon na lista dos pesos médios.

TODOS OS RINGUES
No ecrã de selecção de modo de jogo mantenham e carreguem repetidamente em ← até ouvirem o som de um sino.

BOXEURS BAIXOS
No ecrã de selecção de ringue, mantenham ↑ até ouvirem o som de um sino. Seleccionem um ringue para darem início a um combate com versões baixas dos dois boxeurs.

ITENS DE LUTA EXTRA
Embora se possam tornar profissionais a qualquer altura, se ganharem um cinto do título de Amateur desbloqueiam equipamento que não encontram em lado nenhum.

MELHOR PERFORMANCE NO RINGUE
Tornem as vossas entradas nos ringues superextravagantes; quanto mais exibicionistas forem, mais a multidão vos adora e melhor será a vossa prestação no ringue.

EVITAR KO
Para evitarem um KO, quando o vosso adversário se aproximar, agarrem-no. Assim saem do modo de KO.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

MODO OLD MOVIE
Completem o jogo no nível de dificuldade Easy para desbloquear o modo Old Movie. Este modo permite jogar a preto e branco.

MUNIÇÕES INFINITAS
Completem o jogo no nível de dificuldade Normal para desbloquear a opção "Infinite Ammo". Nota: este truque terá de ser activado novamente se o jogador morrer, desistir ou iniciar um novo nível.

MODO AUTHENTIC
Completem o jogo no nível de dificuldade Hard para desbloquear o modo Authentic. Este modo não tem *checkpoints*, *saves*, ícones nem retículos.

SUPERESQUADRÃO
Completem o jogo no modo Authentic para desbloquear o superesquadrão.

VAMOS ACELERAR
Completem o jogo no nível de dificuldade Easy. Escolham o último nível no ecrã de selecção de capítulos e joguem-no num nível de dificuldade diferente.

CURAR O ESQUADRÃO
Se a vossa personagem for morta três vezes consecutivas ser-vos-á dada a hipótese de curar os ferimentos do vosso esquadrão. Para chegar rapidamente a este ponto, atirem granadas intencionalmente aos vossos pés.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

MODO ELITE
Completem o jogo para desbloquear o modo Elite, que vos faz iniciar o jogo só com a faca e com armas descarregadas. Façam zoom ao guarda com a vossa *sniper rifle*. Se houver luta, disparem, corram e apanhem Shetland. Depois acabem a missão.

AGARRAR-SE AO PARAPEITO
Para se agarrarem melhor aos parapeitos, pressionem ⊗, depois quando Sam puxar as pernas para cima para o sítio onde está pendurado, carreguem para a frente enquanto pressionam constantemente ⊗.

ENCONTRAR AS BOMBAS NA CASA DAS MÁQUINAS
Durante a perseguição de Shetland, depois de passarem pelo portão, a primeira bomba está mesmo à esquerda do portão. Virem à esquerda pela pequena abertura e deverão

Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLAYSTATION 2

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

CORPORAL HART
Completem o modo Story no nível de dificuldade Normal ou Hard para desbloquear Corporal Hart.

DESTRUIR A ESFERA DE ENERGIA
No laboratório onde os TimeSplitters estão a ser incubados, a esfera de energia gigante que alimenta o seu crescimento pode ser destruída no nível mais alto ligando os interruptores que estão ao lado. Isto baixará a sua defesa. Agora desçam para o andar de baixo de elevador e atirem-lhe uma granada de plasma (está ao lado do elevador), fazendo-a explodir.

SALVAR JUNGLE QUEEN
Entrem na cela da prisão pelo outro lado. Criem uma linha de buracos vertical no metal, a começar pelo topo. O resultado é uma piscina de gasolina. Atirem contra a lanterna pendurada no tecto para a apagar.

EVITAR OS ZOMBIES EM MANSION OF MADNESS
Neste nível irão deparar-s com alguns zombies. Para os evitar, agachem-se. Eles tentam sempre atacar, mas vocês não são atingidos. Nota: não funciona com zombies que têm armas.

CONTROLAR O GATO NO COMBOIO
Quando o gás verde aparecer, usem a vossa luva para empurrar a estátua e encontram o gato nesta sala. Podem guiá-lo de um lado para o outro.

SLOT MACHINE NO COMBOIO
Na sala onde Cortez ou Tipper dizem "Did I miss the party?", há uma *slot machine*. Aproximem-se e pressionem ⊗ para jogar. Pressionem os botões debaixo de "Hold" para manter.

DERROTAR O BOSS DE MANSION OF MADNESS
Para derrotar The Princess, dêem um passo para o lado enquanto apontam a arma e rodam. Quanto mais perto Cortez estiver da fonte, maior é a hipótese de evitar ser atingido. Quando o *boss* estiver prestes a morrer, recuem e disparem os últimos tiros.

DERROTAR O BOSS DE WHAT LIES BENEATH
Usem a Ghost Gun e posicionem-se bem. Procurem uma rocha que esconda as pernas de Cortez e que lhe permita disparar. O ataque de fogo do *boss* tem de cair no chão antes de avançar. A rocha protege-vos de quase todos os danos. Usem um ataque de curto alcance para matar os morcegos e usem a Ghost Gun para atingir o tanque.

DERROTAR DEER HAUNTER
Na casa Brotherhood ficarão presos numa sala grande com zombies. Eliminem-nos com a pistola e o taco de basebol, mas poupem o máximo de balas da caçadeira. Quando os derrotarem todos, Deer Haunter aparece através da parede. Para o derrotar andem aos círculos à sua volta no meio da sala, sempre a disparar contra o peito com a caçadeira e tentem sofrer o mínimo de dano possível. Quando ele estiver morto abre-se a porta para a próxima sala. Além disso, na sala onde defrontam Deer Haunter, usem o taco de basebol para matar os zombies. Não usem armas, poupem-nas. Quando Deer Haunter sair da parede, passem por ele a correr em direcção à caverna. Encostem-se à parede e disparem. Ele não vos conseguirá atingir.

DERROTAR PRINCESS
Quando lutarem com o monstro do olho gigante, corram contra a parede e disparem. Desta forma, não são atingidos.

DERROTAR O TANQUE
Subam uma rampa e mantenham-se fora da vista do tanque. Usem a Telekinetic Glove para pegar na munição quando ela aparecer e ataquem o tanque com mísseis.

DERROTAR A CRIATURA TANQUE TECNOORGÂNICA
Antes de entrarem na sala onde está o monstro (no checkpoint), eliminem todos os inimigos e desçam para o rés-do-chão. Apanhem a saúde e a armadura nas pontas da sala. Subam as escadas e virem à direita. Contornem o patamar até ao fim para apanharem granadas de plasma. Entrem na sala no topo das escadas para enfrentarem a criatura tanque. Este monstro explode vermes do traseiro. Fiquem perto dos pilares para evitar serem incinerados pelas explosões. Apontem os vossos explosivos às armas que ele tem nas costas. Estas incluem lasers, metralhadoras, mísseis e outros. À mínima oportunidade, atirem cinco granadas de plasma e tentem que fiquem agarradas às armas que ainda não foram destruídas. Estas causam muito dano ao monstro. Continuem encostados aos pilares para se protegerem. Em breve terão destruído todas as suas armas. Não apontem às peças orgânicas da critaura, porque não infligem dano. Quando o derrotarem, encontram Jacob Crow novamente.

TOCAR BATERIA NA DISCOTECA
Aproximem-se da bateria no mapa da discoteca e podem apontar aos vários componentes e tocar.

DESBLOQUEAR CASCADE CHEAT
Ganhem Bronze, Silver ou Gold na Zone Control Arcade League.

DESBLOQUEAR SONS HUMAN GUN
Ganhem Bronze, Silver ou Gold no desafio Cat's Out Of The Bag.

DESBLOQUEAR MACACO ZOMBIE
Ganhem Bronze, Silver, ou Gold no desafio Brain Drain.

ver uma luz vermelha a piscar. Aproximem-se e desactivem-na. Logo depois um dos guardas de Shetland sobe as escadas. Eliminem-no. Para chegarem à segunda bomba, subam as escadas. Virem à esquerda e olhem em frente. Deverão ver outra luz vermelha a piscar por baixo da passagem. Saltem por cima do parapeito do corrimão e desarmem a segunda bomba. A seguir, saltem para o corrimão e daqui impulsionem-se para cima. À vossa esquerda estão dois guardas, a andar pela passagem. Provavelmente vão ouvir-vos, por isso preparem-se para os eliminar. É bastante difícil matar os dois sem perder muita vida, ou até mesmo sem morrer. No entanto, depois de os mandarem desta para melhor, percorram a passagem até chegarem à parede de trás. A cerca de metade do caminho verão mais uma luz vermelha a piscar. Saltem a pequena fenda e desactivem-na. Aparecerá outro guarda pela porta de trás logo que desarmarem a bomba. Eliminem-no, sigam pela porta e finalmente encontrem Shetland. Agora terão de tomar uma decisão importante: puxar o gatilho. Nota: será boa ideia gravar o jogo sempre que desarmarem uma bomba e matarem um guarda.

LEGO STAR WARS

DESBLOQUEAR DARTH MAUL
Introduzam "H35TUX" como código para desbloquear Darth Maul para compra.

DESBLOQUEAR LUMINARA
Introduzam "A725X4" como código para poderem desbloquear Luminara para compra.

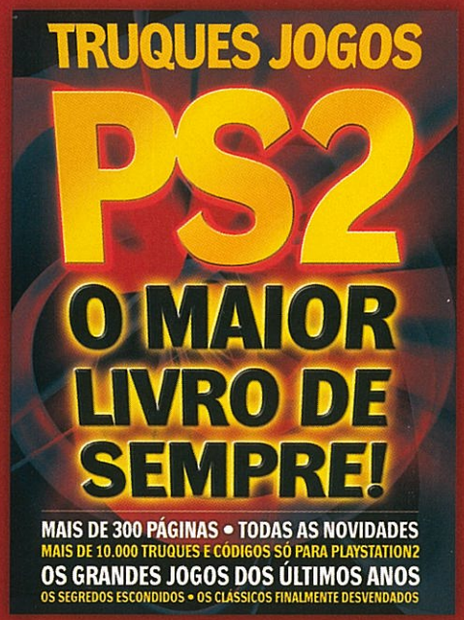
ENCOMENDE E RECEBA EM SUA CASA

GUIA TOTAL 5

Guias completos.
Nenhum livro tem tantas soluções completas.
GTA San Andreas,
Metal Gear Solid 3, The Sims 2,
Halo 2, Half-Life 2 e muito mais...
€ 9,99

TRUQUES JOGOS PC

O maior livro
de sempre só com
truques para PC.
308 páginas
€ 7,99



TRUQUES JOGOS PS2

O único livro
de truques exclusivo
para PlayStation 2.
308 páginas
€ 7,99

PORTES GRÁTIS!

Caso não encontre à venda encomende directamente - Portes Grátis

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE COM CHEQUE OU VALE POSTAL PARA: REMESSA LIVRE Nº 16001 - 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO).

GUIA TOTAL 5 - € 9,99 ☐
TRUQUES JOGOS PC - € 7,99 ☐
TRUQUES JOGOS PS2 - € 7,99 ☐

NOME _____

MORADA _____

CÓDIGO POSTAL _____ TELEFONE _____

E-MAIL _____

Nº CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO) _____

CHEQUE Nº (À ORDEM DE GOODY, S.A.) _____

MC55

PARA ESCLARECIMENTOS TELEFONE PARA O NÚMERO 218 621 543 (PAULA CANELHA)

DESBLOQUEAR EXTRAS

GUARDA-ROUPA

Dante (Sem casaco) – Completem os níveis de dificuldade Easy ou Normal.
Dante (Devil May Cry) – Completem o nível de dificuldade Normal.
Dante (Sem casaco de Devil May Cry) – Completem o nível de dificuldade Hard.
Legendary Dark Knight – Completem o nível de dificuldade Hard.
Super Dante (DT ilimitado) – Completem o nível de dificuldade Dante Must Die.

NÍVEIS DE DIFICULDADE ESPECIAIS

Easy – Sejam mortos mais de três vezes no nível de dificuldade Normal.
Hard – Completem os níveis de dificuldade Easy ou Normal.
Dante Must Die – Completem o nível de dificuldade Hard.
Heaven or Hell – Completem o nível de dificuldade Dante Must Die.
(No modo Heaven or Hell, os inimigos e Dante morrem com um tiro.)

CÓDIGO ESPECIAL PARA DESBLOQUEAR

No menu principal carreguem nos quatro gatilhos e rodem o analógico esquerdo.

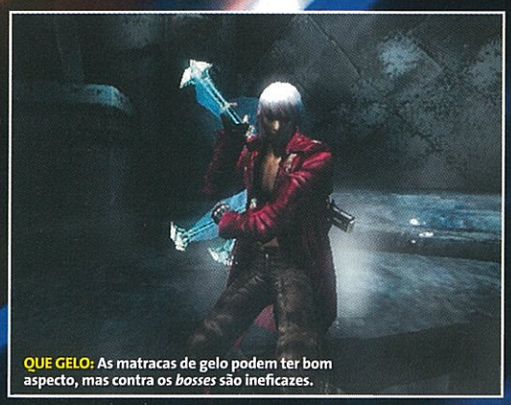
FINAL PROLONGADO

Matem 100 inimigos ou mais durante o jogo.

OS DEMÓNIOS PODEM CHORAR – MAS VOCÊS NÃO.

BOSSES DE DEVIL MAY CRY 3

Percorremos o jogo mais duro do ano para dar cabo de todos os *bosses*.



QUE GELO: As matracas de gelo podem ter bom aspecto, mas contra os *bosses* são ineficazes.

É SÓ ESTILO: As "luvas" e o estilo de combate de Dante fazem uma combinação perfeita.

O DIABO NO CORPO: Esta é a versão demoníaca de Vergil. É duas vezes mais rápido e forte.

ARMA DE MULHER: Quando derrotam Lady ganham o seu lança-mísseis com uma lâmina na ponta.

EXIBICIONISTA: Balançar nos postes é mais uma acrobacia do que um movimento útil.

CHAMUSCA: Se usarem as espadas duplas de chamas facilmente derrotarão os *bosses*.

01. HELL VANGUARD

Devil Arms Recomendadas: Rebellion
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 2/10

ATAQUES

TELEPORTE
Depois de alguns golpes, ou se recuarem muito, o Vanguard afunda-se no chão e aparece atrás de vocês. Desviem-se com um golpe ou rebolem. O timing é importante.

ATAQUE COM FOICE
Quando o Vanguard aparecer depois do teleporte, ele aproxima-se agitando a sua foice. Antes do ataque ele ergue-a ligeiramente acima da cabeça. Fujam.

ATAQUE AÉREO COM FOICE
Se o Vanguard aparecer de um teleporte no ar, saltem para cima (usem Air Hike, se necessário) e evitem o ataque. O timing é tudo.

ATAQUE DE SALTO COM FOICE
Se tropeçarem na bolha preta que aparece quando o Vanguard se teleporta, ele salta no ar e mergulha. Desviem-se com um movimento súbito.

02. CERBERUS

Devil Arms Recomendadas: Rebellion
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 5/10

ATAQUES

PANCADA FORTE
Uma pancada rápida e forte da pata de Cerberus empurra Dante, por isso quando ele levantar o braço para trás recuem ou rebolem.

GELO
Quando a cabeça do meio de Cerberus se erguer e começar a uivar, rebolem e não parem de se desviar da torrente de pedaços de gelo que caem do tecto.

SOPRO DE GELO
Quando ele voltar a ficar de pé e a cabeça do meio se inclinar para baixo, elevem-se no ar e disparem com as pistolas duplas para planarem por cima do raio congelante.

BOLA DE GELO
Se a cabeça do meio voltar a alojar-se no peito, está prestes a expelir a bola de gelo. Se lhe tocarem, Dante fica paralizado. Recuem para a esquina mais próxima.

03. GIGAPEDE

Devil Arms Recomendadas: Cerberus
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 3/10

ATAQUES

ORB ROXA
Estas esferas formam-se ao lado de Gigapede. Podem evitá-las rebolando para o lado, ou então podem mandá-las para trás.

ORB ELÉCTRICA
Quando virem esferas azuis a formarem-se ao lado de Gigapede, dirijam-se para um patamar mais elevado. As passagens laterais devem manter-vos seguros, porque elas não chegam tão acima.

04. AGNI E RUDRA

Devil Arms Recomendadas: Cerberus
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 6/10

ATAQUES

ESPADA
Quando os irmãos dobrarem os braços para trás, desviem-se, rebolem ou ataquem, porque eles vão atacar Dante com uma espada letal.

BATER NO CHÃO
Se passar algum tempo ou se infligirem muito dano, os irmãos recuam para os cantos da sala e atacam-vos. Rebolem até eles aterrarem e pararem com o ataque.

ESPADAS DE FOGO E VENTO
Quando os dois *bosses* se fundirem, levantem as mãos acima das suas cabeças e comecem a rodopiar, e as chamas e o vento atacam Dante. Não parem de rebolar.

05. VERGIL (CONFRONTO 1)

Devil Arms Recomendadas: Rebellion
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 9/10

ATAQUES

ESPADA
Este ataque tem várias animações, mas no fundo são todas iguais. Elevem-se e assistam à animação. Depois saltem por trás dele e ataquem-no.

TELEPORTE
Sempre que se afastarem de Vergil ele executa uma combo de teleporte e golpe de espada, por isso se virem uma lâmina no ar, elevem-se e desviem-se dela.

ORBS
Quando Vergil salta para trás liberta estas esferas flutuantes. Com método, eliminem-nas uma a uma e ataquem Vergil.

06. LEVIATHAN HEART

Devil Arms Recomendadas: Cerberus
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 5/10

ATAQUES

INIMIGOS
Durante esta batalha de *boss* surgem inimigos menores e não há maneira de os impedir de se gerarem. Têm de dar cabo deles da melhor forma que conseguirem.

ORB ROXA
O coração do centro dispara três ou quatro orbs flututantes. Como sempre, causam danos, mas estas são muito lentas. Atraiam os inimigos a elas para os eliminarem facilmente.

LASER VERMELHO
O coração do meio dispara dois lasers que

DICA
Uma boa forma de evitar ataques inimigos (principalmente nas três lutas com Vergil) é saltar no ar e disparar as Ebony & Ivory para ficar lá em cima. Podem flutuar durante uns bons segundos, o que vos dá tempo para tomar acções evasivas e rebolar para longe.

GÉMEOS: A forma demoníaca de Dante não ajuda contra Vergil, que também se transforma.

SALTARILHO: Flutuem com a Ebony & Ivory para evitar os ataques de Vergil. É fácil.

Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLAYSTATION 2

DICA
Se um *boss* estiver a ser implacável convosco, experimentem outro estilo e vão ver a diferença. Na maior parte dos casos recomendamos o Trickster, mas alguns *bosses* têm ataques que só podem ser evitados no modo Royal Guard. Pensem à frente e acabem com o inimigo.

FORÇA, CAVALO: Concentrem-se no cavalo – os seus ataques mágicos são terríveis.

BOSS GÉLIDO: Quando a cabeça central baixar, preparem-se para o ataque de gelo de Cerberus.

varrem a sala. Para os evitar, elevem-se e disparem as Ebony & Ivory. Este ataque também abate os inimigos que surgem na área.

07. NEVAN

Devil Arms Recomendadas: Cerberus
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory, caçadeira
Dificuldade: 8/10

ATAQUES

PILARES DE LUZ
Quando ouvirem a frase "Now you will become tired!" rebolem para longe dos quatro pilares de luz que surgem do chão. Infelizmente as suas posições são aleatórias.

BOLAS DE MORCEGO
Nevan dispara bolas de morcego. Rebolem para longe e desviem-se deles. É fácil, mas não deixem de ter cuidado; se forem atingidos, perdem muita saúde.

ATAQUE RODOPIANTE
Nevan rodopia e é cercada por lâminas pretas de energia. Recuem três saltos quando ela disser "Get ready!"

DESCARGA ELÉCTRICA
Quando Nevan soltar uma longa e assustadora gargalhada, cobre o chão de electricidade. Se forem rápidos conseguem elevar-se e flutuar com as Ebony e Ivory para a evitar.

08. BEOWULF

Devil Arms Recomendadas: Agni & Rudra
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 7/10

ATAQUES

PASSE DE MÁGICA
Quando virem magia a formar-se à volta de Beowulf, ele bate com os pés e uma coluna de luz gigante rodeia-o. Não rebolem, fujam.

ATAQUE DE PENAS
Quando Beowulf estiver afastado meia sala abre as asas e ataca-vos. Não irão conseguir desviar-se deste ataque, mas podem bloqueá-lo usando a técnica Royal Guard.

PILARES EM COLAPSO
Durante a batalha, Beowulf corre para um canto da sala. Quando ele fizer isso, mantenham-se o mais longe possível, porque vão começar a cair pilares do tecto.

09. GERYON

Devil Arms Recomendadas: Agni & Rudra
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 8/10

ATAQUES

ORBS SUPER-RÁPIDAS
Quando racharem a cabeça dele em dois ele liberta estas orbs que atrasam Dante se ele lhes tocar. Normalmente segue-se um ataque, por isso elevem-se no ar e para longe. Rebolar não funciona.

MÍSSEIS
Quando Geryon aparecer, dispara salvas de mísseis. Para as evitar, afastem-se ou rebolem.

PANCADA FORTE
Quando o cavalo erguer a perna, surge uma pancada mágica como a de Beowulf. Para a evitar, recuem dez passos. Nem sequer terão de rebolar nem atacar.

10. VERGIL (CONFRONTO 2)

Devil Arms Recomendadas: Rebellion
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 8/10

ATAQUES

COMBOS DE BEOWULF
Não deverão apresentar problemas. Tal como nos seus ataques normais, elevem-se e planem por cima dele com a Ebony & Ivory até a animação terminar.

ABELHA ASSASSINA
Vergil teleporta-se no ar e investe contra Dante com um pontapé rápido, aéreo e mortal. Rebolem para o lado e ele falhará sempre.

TRANSFORMAÇÃO EM DEMÓNIO
Vergil consegue transformar-se na sua forma de demónio. Neste modo ele sofre menos danos, é mais difícil de apanhar com um ataque e movimenta-se mais depressa. Felizmente não dura muito.

11. LADY

Devil Arms Recomendadas: Beowulf
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory
Dificuldade: 9/10

ATAQUES

GRANADAS
Depois de atacarem Lady ela atira algumas granadas. Cuidado com as luzes vermelhas que piscam e saltam. Se rebolarem não se livram do seu alcance.

KALINA ANN
Quando Lady começar a falar, coloquem-se atrás dos vários itens espalhados pela arena; ela prepara-se para disparar o seu lança-mísseis. Se forem atingidos, estão acabados.

MERGULHO DE ARMAS
Quando Lady se afastar depois de um ataque, ela atira granadas ou recua, disparando com as pistolas. Rebolem e não parem até ela cessar fogo.

12. ARKHAM

Devil Arms Recomendadas: Rebellion
Armas Recomendadas: Kalina Ann
Dificuldade: 8/10

ATAQUES

PEIXE REGENERADOR
Quando Arkham se derreter pelo chão o peixe dele surge e ataca-vos. Podem parecer avassaladores, mas Kalina Ann deverá conseguir mantê-los afastados.

ATAQUE DEVASTADOR
Tal como qualquer outro ataque do jogo, Arkham puxa o braço para trás e agita-o. Esta é a vossa deixa para se desviarem com um movimento de investida ou rebolar.

13. VERGIL (CONFRONTO 3)

Devil Arms Recomendadas: Rebellion
Armas Recomendadas: Ebony & Ivory; Kalina Ann
Dificuldade: 10/10

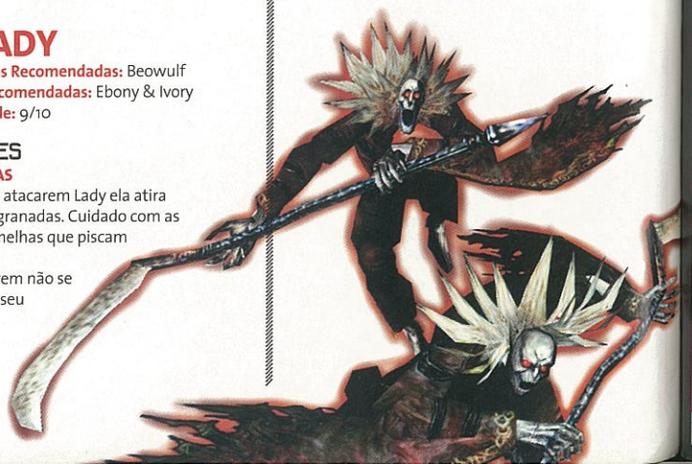
ATAQUES

CEM ORBS
É semelhante aos seus anteriores ataques com orbs, mas, como seria de esperar, com muitas mais. Mantenham-se no mesmo sítio, se possível, e deflictam-nas. Se se mexerem muito, elas atingem-vos.

FURA-ESCUDO
Este poderoso ataque é desencadeado quando Vergil aparece de um teleporte. Mantenham-se em movimento e usem o Trickster de nível três, se o tiverem desbloqueado.

VIRA E REVIRA
Vergil brande a espada contra vocês. É difícil de evitar, porque é um ataque teleguiado, por isso o melhor é deixá-lo vir, elevar-se e planar no último momento.

DENTES MORTAIS: Quando tiverem de lidar com os dentes destas rodas, mantenham-se no ar.



Dance Club Awards04

Entrega de prémios • Apresentação: Carla Lickfold

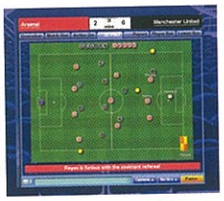
Segunda-feira,27 de Junho 2005,23h

After Party: DJ Alien J [Dj Revelação DC Awards03]

As músicas nomeadas em Cd. Brevemente à venda! [Kaos Records]

Próximo Mês

NÃO VÃO QUERER PERDER A PRÓXIMA EDIÇÃO DA PSM2!



CM 5
O gestor futebolístico do PC chega agora à nossa PlayStation 2. Mas será um campeão como o Mourinho, ou fica abaixo da linha de água?

MOTOGP 4
O simulador da maior competição motorizada em duas rodas em análise. Conseguirá um lugar no pódio ou nem sequer assegura um lugar na grelha de partida?

TENCHU FATAL SHADOWS
As belas ninjas assassinas de *Tenchu* estão cada vez mais letais. Se querem saber o veredicto final, não percam a análise na próxima edição.

REPORTAGEM
HITMAN BLOODMONEY

Fomos a Copenhaga ver como se está a sair a próxima aventura de 47

Todos os meses as melhores imagens dos grandes jogos PS2!
DVD PSM2
DVD VIDEO
SOUL CALIBUR III
ACÇÃO ESPECTACULAR!
Imagens e 'Making Of'!
27 GRANDES JOGOS NO NOSSO DVD
VIREM PARA TODOS OS CONTEÚDOS
A NÃO PERDER!
GOD OF WAR II
Mais de 10 minutos de jogo! Arrasador!
BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT
Alistem-se e participem numa NOVA GUERRA online!
GRÁTIS DVD VIDEO
ESPECIAL THE WARRIORS
O novo título da produtora de Grand Theft Auto!
NÃO VÃO QUERER PERDER
PSM2 #38
NAS BANCAS 15 JULHO
*conteúdo sujeito a alteração

Área 51

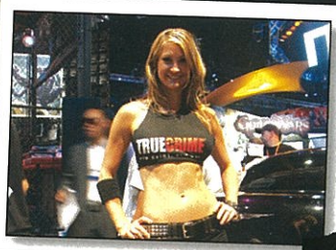
A OUTRA DIMENSÃO DA PSM2

Especial Babes da E3

COMO PARTICIPAR

Para aparecer nesta secção, poderão enviar as vossas participações para o e-mail GERAL.PSM2@GOODY.PT, com o assunto Área 51, ou para a morada: PSM2-ÁREA 51, R. VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9 EDIFÍCIO LEVY, 1900-825 LISBOA. Já sabem, vale tudo, menos textos aborrecidos.

As meninas da PSP sempre bem dispostas.

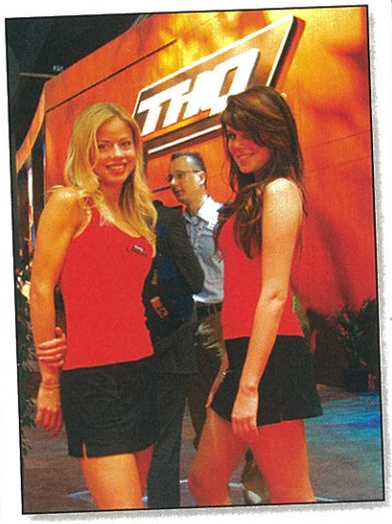


True Crime não esteve presente, mas foi bem promovido.

Estamos com vontade de nos alistar no Exército...

A primeira *babe* que acedeu posar para a nossa colecção.

As raparigas da Namco fazem sucesso todos os anos.



O tipo lá atrás bem podia ter saído do enquadramento.

Traci Lords, ex-estrela porno, apareceu para promover o novo *True Crime*.

As meninas da Sega não escaparam à lente da PSM2.

PARA UM TELEMOVEL flower power

1 POR SMS • Escreve um SMS com unicamente a referência do produto.
• Por exemplo : Envia 4390063 ao **3111**

PARA TODAS AS MARCAS :

2 POR INTERNET pt.BADMOBILE.com

4310414 4391377

toques

4370751 4367863 4330306 4309421 4337461 4302993 4357483

ULTIMAS NOVIDADES

4386864	Galvanize	4358190	Retratamento
4398848	Obsesion	4383711	Call on me

Novo! *Envia só a referência ao 3111 e recebe o toque adaptado ao teu telemóvel (mono ou poli)*

4353667	Get down on it	4325389	11:33	4385190	Giving you up
4367049	He wasn't	4306173	Wires	4300766	Sempre ausente
4323796	Holiday	4355338	La la	4343055	Welfare
4330302	Hip hop	4332305	Shiver	4327106	Get right
4352634	Do somethin'	4372514	Hate it or love it	4307691	Four to the floor
4381369	It's like that	4315373	Heavy on my heart	4362090	Get ready for love
4370617	Don't phunk my heart	4332719	My explanation	4310325	Blasted empire
4342374	Shut up	4317092	Believe	4379871	Robot rock
4309552	Feel good inc	4307557	Linyo de Baiyo	4330172	Grito de alerta
4359699	Let me love you	4389802	Lonely no more	4301503	Ainda acredito
4373107	Signs	4305282	Lift me up	4386864	Galvanize

SUPER HITS

4302941	Behind blue eyes
4315975	Bubblin
4327680	Burn
4380449	Chihuahua
4352181	Despre tine
4322654	Dragostea din tei
4386021	Ecuador
4338270	Everytime
4370819	Feel
4387148	Fico assim..você
4354545	Força
4316445	Fuck it
4346310	Hey mama
4337736	Hey ya
4380208	In the shadows
4384894	Ja sei namorar
4383690	Just lose it
4380071	K 2000
4352760	Let's get it start
4355770	Lose yourself
4385996	Morango do...
4365802	My happy ending
4304197	My immortal
4398848	Obsesion
4386360	Papi chulo
4366934	She'll be loved
4302608	Shut up
4365800	Sick and tired
4394575	Superstar
4333432	The reason
4374309	Torero
4320608	Toxic
4333993	Trick me
4301798	Turn me on
4364454	We are
4384896	Where's the love

TOP CINE TV

4355770	8 Mile
4382140	Apocalypse now
4370807	A pantera...rosa
4379938	Buffy
4370729	Ghostbuster
4335181	Matrix 3
4380069	James Bond
4381988	Matrix
4354257	Missão impossivel
4355774	O bom o mau..
4355671	O Exorcista
4355673	Pulp Fiction
4302672	Popeye
4355778	Rocky
4302673	Scooby Doo
4359288	Shrek 2
4355678	Simpsons
4364454	Spiderman 2
4374308	Titanic
4382153	Top gun
4382982	Xfiles

RAP R N'B

4327680	Burn
4355779	Dilemma
4318145	Hotel
4325381	This love
4333432	The reason
4316466	Yeah
4346233	Gangsta's pdise
4346310	Hey mama
4328246	My band
4323008	Naughty girl

TOP DANCE

4383711	Call on me
4364476	Lola's theme
4352760	Let's get started
4365800	Sick and tired
4328226	Dip it low
4372573	Guilty
4346310	Hey mama
4379062	Never leave U
4381221	7 nation army
4394575	Superstar
4301798	Turn me on

PARA MAIS TOQUES, ENVIA SOM SEGUIDO DO TITULO AO 3111
EX. SOM OBSESION OU SOM RETRATAMENTO AO 3111

PARA MAIS LOGOS A CORES, ENVIA LOGO SEGUIDO DO TEMA AO 3111
EX. LOGO TUNING OU LOGO SEXY AO 3111

4305781 4324789 4307027 4321700 4315343 4332390

4371170 4326040 4326039 4366615 4332859 4310314 4328508
4333792 4333180 4387106 4399854 4305781 4340058 4399602
4324030 4321747 4314618 4322456 4304782 4325847 4321382
4387770 4379191 4395941 4380967 4341444 4341436 4380889
4343442 4338271 4335590 4390063 4353821 4331867 4366377
4308646 4381227 4389263 4398535 4317902 4307120 4336843
4329853 4317414 4368025 4325393 4383348 4366464 4312844
4307316 4317956 4383001 4363430 4366090 4312824 4390962
4377022 4321235 4380992 4311393 4377024 4319182 4301491
4344702 4383291 4335720 4355072 4393916 4326415 4338454

NOVO >> LOGOS AO 3111

4306801 4325204 4380704 4306256 4378859 4370798 4333254

LOGOS PRETO E BRANCO PREDILECTOS

4306659 4390700 4374808 4385705 4380717 4380262 4380688 4351752
4352232 4385706 4321680 4374816 4380884 4319217 4347305 4321669
4376178 4376171 4391074 4323522 4323475 4385710 4316158 4385703
4385699 4320344 4380669 4376096 4339947 4322784 4347624 4306463
4308513 4345531 4391084 4378781 4314182 4355548 4330901 4308498

4374707 4379411 4313655 4315186

Washing Girls

4338295 4381863

NOVO ! **LOGOS ANIMADOS A CORES !!!**

4342191 4312512 4370942 4307484 4335737 4399977 4335735 4335733

CHAT Contactos reais e anónimos na tua cidade
+ de 50.000 conectados ao 4555
•Se queres falar com uma mulher, envia : CHAT M ao 4555
•Se queres falar com um homem, envia : CHAT H ao 4555
Custo por mensagem 1€ IVA INCLUIDO
Válido para todos os telemóveis e todos os operadores

Vidência
Ajudamos a dar soluções para os teus problemas de saúde, amor e trabalho.
Redige o SMS: VIDENCIA
Manda-o para : 4555
Custo por mensagem 1€ IVA INCLUIDO 3 SMS MINIMO
Válido para todos os telemóveis e todos os operadores

Love-Teste
Calcula vosso % de afinidade. Saberás se a pessoa que amas é feita para ti!
Envia CASAL ao 3322
Ana + Pedro 94 %
Custo por mensagem 1€ IVA INCLUIDO 3 SMS MAXIMO
Válido para todos os telemóveis e todos os operadores

Válido para todos os operadores : Optimus, TMN e Vodafone
*Custo total por logo, toque ou imagem.
Custo por mensagem IVA INCLUIDO 2€

Para qualquer problema, por favor ligar para o nº 21 416 46 13 (Preço de chamada normal). Modelos compatíveis logos a cores : ALCATEL : 535-735-531 LG : 7020-7100-5220c-5300-5310-7030-5400-7000-7050-7020 MOTOROLA V290-E398-C550-C450-E365-V600-V300-V150-V525-V500-C350-T72 NOKIA : 7210-6220-7610-6650-5140-6100-3650-6220-6230-3200-6600-7250-N Gage-3100-3300-3510i-3530-3650-5100-6100-6610-6600-7210-7250-7650-6310i PANASONIC : 651-X60-X70-650-G60-G067-G067 PHILIPS:530-535-350 SAGEM:MY-X5-V1-MY-X7-MY-C2-MY-X3-2-My-V65-MY-C5w-MY-X2-MY-X6-MY-65-MY-X5-MY-X5m SAMSUNG:T600-S200-X450-E105-X600-Z100-X430-E715-E710-E100-E700-P100-T60-X400-S300-C100-P400-S500-T400-V200 SENDO : M550 SHARP : GX10-GX30-GX10-GX20 SIEMENS : A60-C60-C62-MC60-M55-SL55-S55 SONYERICSSON : Z200-T630-Z600-P900-T230-T610-T310-P800-T300-T68i-T68i & ie TRIUM : Eclipse Modelos compatíveis toques polifónicos : ALCATEL:332-535-735-525-511-512-715-E16-7020-7100-5220c-5300-5310-7000-7030-5400-7050-7020 MOTOROLA:C331-C332-C333-C336-C300-V290-C380-C550-C450-E365-V600-V300-V150-V525-V500-C350-T72-C320 NOKIA:7210-6220-7610-6650-5140-6100-3650-6220-6230-3200-6600-7250-N-Gage-3100-3300-3510-3510i-3530-5100-6100-6610-6600-7210-7250-7650-3530 PANASONIC:651-X60-X70-650-G60-G067 PHILIPS:530-350-535 SAGEM:MY-X1-MY-X7-MY-C2-MY-X3-2-My-V65-MY-C5w-MY-X2-MY-X6-MY-65-MY-X5-MY-X5m SAMSUNG:T600-T500-S200-S200-X450-E105-X600-Z100-X430-E715-E710-E100-E700-P100-X100-X400-T100-C100-S300-S500-T400-P400-V200 SHARP:GX10-GX20-GX10-GX30 SIEMENS:SX1-S55-A60-C60-C62-C55-MC60-M55-SL55 SONYERICSSON:T230-Z200-T630-Z600-P800-T610-T310-P800-T300[precisa a autorização dos teus pais antes de enviar a mensagem] * Lista de telemóveis compatíveis encontra-se em pt.badmobile.com. 123MM - 36, rue J.Babinet 31100 Toulouse FRANCA. RC 413 759 598. Tarifas: 3111 : 2€/SMS - 4555 : 1€/SMS - 3111 : Válido para todos os operadores.Serviços de logos e imagens válidos para todos as marcas : Garfield © 2002 PAWS All Rights Reserved © Zebrynk 2004. © FameStarz 20044988 : VALIDO PARA TODOS OS OPERADORES.